

PLAYSTATION 3 | WII | XBOX 360 | PSP | DS | PS2 | PC

**GRATIS  
MAGASIN**  
Juni/Juli 2008  
Nummer 61

# reGamer

Nordens største

www.gamereactor.no

**BATTLEFIELD:  
BAD COMPANY  
ALPHA PROTOCOL  
RACE DRIVER: GRID  
LEGO INDIANA JONES  
GHOSTBUSTERS  
RED ALERT 3**

## SUPER SMASH BROS

Dengetid på  
Nintendo Wii



## BANJO KAZOOIE 3

Ekklusiv betatest

# GEARS OF WAR 2

Mer action, mer blod, større våpen og  
svettere muskelbunter. Vi har spilt det!



18+

Microsoft



TECMO

OUT NOW

Ninja Gaiden® 2 © 2008 Tecmo Ltd. Ninja Gaiden is a registered trademark of Tecmo Ltd. Tecmo is registered trademark of Tecmo Ltd. Team Ninja and the Team Ninja logo are trademarks of Tecmo Ltd. © 2008 Microsoft Corporation. All Rights Reserved. Microsoft, the Microsoft logo, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

Jump in.

THE FINE LINE BETWEEN HONOUR AND VENGEANCE  
WILL BE CROSSED BY ONE.

# NINJA GAIDEN

HAYABUSA RETURNS IN THE ONLY TRUE SEQUEL TO NINJA GAIDEN. EXCLUSIVELY ON THE XBOX 360.  
FOUR DIFFICULTY LEVELS, FROM ACOLYTE TO MASTER NINJA.

[xbox.com/ng2](http://xbox.com/ng2)



 XBOX 360 LIVE



MER OM OSS:  
www.gamereactor.no/redaksjonen

**JON CATO LORENTZEN**  
SJEFREDAKTØR



## EVIG FORANDRING

Det er sommer. Det er sol. Og det er på tide med en liten pause. Nummeret du nå holder i hendene er vårt sommernummer, og med det tar vi en kort sommerferie før vi er tilbake med neste nummer allerede i starten av august.

Etter at jeg tok over som sjefredaktør i februar, har det egentlig gått i ett her i redaksjonen. Et av målene jeg satte meg da jeg begynte som redaktør var å få flere norske artikler, omtaler og betatest, og det har vi fått til. Dette nummeret er det første norske Gamereactor der absolutt hver eneste spillrelaterte artikkel er skrevet av en norsk skribent. Og det er vi veldig stolte av.

Et annet mål for meg var å utvikle bladet. Et magasin som ikke utvikler seg både designmessig og innholdsmessig kan ikke overleve i magasinbransjen. Ved hjelp av vår svenske grafiske designer Petter, har vi introdusert flere nye sider i hvert eneste nummer. Journalsiden om livet i redaksjonen og community-siden med leserbrev, blogger og anmeldelser er to nye ideer vi implementerte i vår. I dette nummeret introduserer vi for første gang sidetall, slik at det skal bli lettere å finne frem, og også denne redaksjonssiden er helt ny.

Å styre Gamereactor-skuta handler om mye mer enn bare å spille spill og fortelle om de er bra eller ikke. Vi må stadig forbedre oss og utvikle oss for å gi deg som leser bladet en fin leseopplevelse. I sommerferien skal vi jobbe knallhardt med å bringe tilbake en gammel leserfavoritt: Kjøpsguiden! God sommer!

**\_Jon Cato**

**SJEFREDAKTØR** Jon Cato Lorentzen  
(jon.cato@gamereactor.no)  
**REDAKSJONSSJEF** Carl Thomas Aarum  
(carl.thomas@gamereactor.no)  
**ANSVARLIG UTGIVER** Claus Reichel  
**GRAFISK FORM** Petter Hegevall  
**ILLUSTRASJONER** Petter Hegevall  
**TEKNIKER** Emil Hall  
**KORREKTUR** Halvor Ø. Thengs, Goran Ø. Thengs

**SKRIBENTER**  
Kim Visnes  
Daniel Guanio  
Trym Haugerud  
Kristina Soltvedt Wiik  
David Skovly  
Kim Roar Spørkel

Berit Ellingsen  
Marius Kvitberg Evjenth  
Ingar Sandvær  
Joachim Gresslien  
Halvor Ø. Thengs  
Richard Imenes

**ADRESSE** Boks 479 Sentrum, 0105 Oslo  
**INTERNETT** Gamereactor.no  
**OPPLAG** 35.000  
**UTGIVELSER** 10 nr/år (pause i januar og juli)  
**TRYKK** Stiibo Danmark  
**DISTRIBUSJON** Posten Norge  
**ANNONSER** Morten Reichel  
(morten.reichel@gamereactor.net)  
Bernt Erik Sandnes  
(bernt.sandnes@gamereactor.no)

Gamereactor tar ikke ansvar for innsendt materiale som sendes inn uoppfordret. Eventuelle priser som nevnes i bladet er veiledende, og redaksjonen påtar seg intet ansvar for eventuelle feil. Artikler, bilder og annonser kan ikke ettertrykkes uten skriftlig tillatelse fra Gamereactor.

Gamereactor er et Nordisk gratismagasin som produseres av fire uavhengige redaksjoner i Norge, Sverige, Finland og Danmark. Gamereactor er å finne i mer enn 600 butikker i Norge, inkludert Gamestop, Elkjøp, Expert, Spaceworld og Game. Du finner også bladet på flere videregående skoler, bibliotek, hobbybutikker og kjøpesentre. Har du problemer med å få tak i magasinet, kan du bestille abonnement via [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no), magasinets nettside. Her kan du også lese daglige spillnyheter, anmeldelser, eksklusive reportasjer, intervjuer og forhåndstaler. På Gamereactor.no kan du også helt gratis bli medlem av vårt community, og skrive blogg og omtaler, samt delta i vårt forum, og kontakte oss i redaksjonen.

• GAMEREACTION UTGIVS AV GAMEZ PUBLISHING

**TESTET VERSJON**  
Alle anmeldelser i Gamereactor oppgir alltid hvilken versjon av et gitt spill vi har testet. Dette kan variere fra et butikkeksemplar til et omtaleeksemplar, eller en amerikansk eller japansk utgave av spillet.

**ANBEFALT ALDERSGRENSE**  
Ved hver anmeldelse i Gamereactor informerer vi om spillets anbefalte aldersgrense. Aldersgrenser på spill blir i Europa bestemt av PEGI, Pan European Game Information. PEGI-klassifiseringen beskriver hvor gammel man bør være for å spille spillet, ikke hvorvidt spillet er spesielt egnet for den aktuelle aldersgruppen. De fem aldersgrensene i PEGI-systemet er 3 år og eldre, 7 år og eldre, 12 år og eldre, 16 år og eldre og til slutt 18 år og eldre. Disse aldersgrensene er også påtrykt alle spill som selges i europeiske butikker.

**HONTAKT OSS**  
Vil du kontakte oss i redaksjonen, kan du sende en mail til [redaksjonen@gamereactor.no](mailto:redaksjonen@gamereactor.no).

• "A winner is you! But our giraffe is in another castle!"

# HVA SKJER?

Innhold i Gamereactor #61

Vi har banka snørra ut av Mario, sprengt romvesener med Marcus Fenix og testa Guitar Hero 4. Så det så!



## 08 GUITAR HERO 4

Vi dro til Los Angeles for å finne ut hvor Neversoft er på vei med verdens mest populære musikkspill.



## 31 BANJO-KAZOOIE 3

Rare har lettet på sløret rundt tredje kapittel i den populære spillserien. Kreativitet er nøkkelordet...



## 34 GEARS OF WAR 2

Gamereactor returnerte til fronten sammen med Marcus Fenix. Åtte sider om høstens største actionspill!



## 44 SUPER SMASH BROS

Daniel har banka snørra ut av Mario og vennene hans i spillet han mener er årsbeste på Nintendo Wii.



## 62 CLIFFY B

Cliffy B er sjefsdesigner for Gears of War-spillene, og Carl Thomas tok en lang prat med Cliffy om spillutvikling.



## 58 ETERNAL DARKNESS

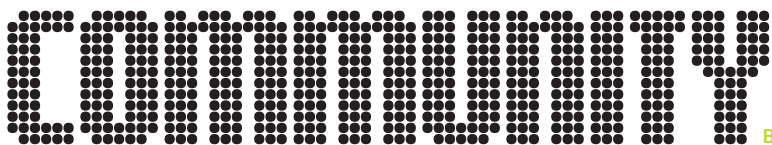
# PÅ DVD OG BLU-RAY 11. JUNI!



[www.sfnorge.no](http://www.sfnorge.no)

BREV@GAMEREACTOR.NO

Gamereactor, Postboks 479 Sentrum, 0105 Oslo



BLI HØRT PÅ GAMEREACTORS BREVSIDE

### Deres plikt som skribenter?

Jeg er klar over at deres plikt er å opplyse allmennheten om hvilke spill som faktisk er verdt penga, og hvilke spill som ikke er verdt coveret de kom innpakket i. Men strekker det seg ikke lenger enn som så?

Jeg vet at dere egentlig bare kan fylle sidene med underholdende stoff for å tiltrekke et stort antall lesere. Men er det ikke også deres plikt å informere leserne om de ukjente spillene som ikke får så mye omtale? La oss ta Persona 3 (siden det er relativt nytt) som eksempel. Et rollespill som har blitt godt mottatt av både fans og kritikere. Men dere har aldri nevnt det i bladet (så vidt jeg vet). Og selv om det tok meg evigheter, så fikk jeg kjøpt det i Norge. Poenget er at jeg føler at dere også burde opplyse folk om hvilke spill de bør kjøpe, selv om det ikke er så populært

og lett tilgjengelig.

.\_MAJEN

**Vi maser om Picross så ofte vi kan, og andre småobskure spill. Persona 3 har vi prøvd å få tak i uten å lykkes. Det morsomste som finnes for oss som skribenter er å finne relativt ukjente kvalitetsspill som vi kan dra frem i lyset.**

### DVD-mani vs. Blu-ray mani

Hei! Jeg er en ivrig (og takknemlig) leser av deres blad. Supre greier! Men det er en liten ting jeg stusser over: Jeg er egentlig ikke så interessert i de filmanmeldelsene dere har i magasinet, men det er jo kult at dere anmelder mer enn bare spill. Og i marsnummeret deres la dere vekt på at det nå var blu-ray som hadde vunnet HD-filmformatkrigen (hurral). Så

## MANEDENS BREV

### Foreldre, ta ansvar!

Når GTA 4 ble lansert for to og en halv uke siden startet det samme oppstyret som alltid kommer med GTA. Foreldre sier at spillene oppdrar ungene til å bli voldelige. Mothers Against Drunk Driving (MADD) reagerte kraftig på at man kunne fyllekjøre i spillet. De brukte argumenter som at man fikk "poeng" for å gjøre det, og at spillet satt en "morsom" ramme rundt det hele. De glemte å nevne at fyllekjøringen er ulovlig i spillet, man blir arrestert fort, det er vanskelig å kjøre og det utdeles ikke "poeng" for det.

Mange har også reagert på volden i spillet. Og i Norge har spillet fått en advarsel om ekstrem vold på coveret. Helt greit spør du meg, for spillet bør virkelig ikke spilles av barn under 18 år. Og lovforslaget om lovfestede aldersgrenser på spill og film er helt greit for meg.

Men det som skremmer meg med det hele, er argumentet som alle bruker: "Spillet oppdrar barnet til å bli..." Oppdrar spillet dem? Hvor er da foreldrene? Er det ikke deres ansvar å passe på at slike ting ikke havner i hendene på deres unger? Å nei da..

Foreldre kjøper GTA4 til deres 13 år gamle sønn med viten og vilje, for så etterpå å klage på hvordan spillet oppdrar barn! Ser ikke foreldrene ironien i det de gjør? Det er helt klart en svikt fra foreldrene som gjør at slike spill havner i hendene på mindreårige og påvirker dem. Og foreldrene peker så i ettertid tilbake på spillet og gir det skylden, for de nekter å innse at de selv burde holdt et øye med hva ungen deres driver med på fritiden.

Argumentet om at man ikke vet hva ungen gjør hos en venn er heller ikke godt nok. Pass på det ditt barn gjør med sine venner i ditt hjem. Hvis alle gjør det, er det ikke lenger et problem.

Foreldre må slutte å peke på spill som en påvirkning for små barn. Om foreldrene gjør sin jobb og passer på at det barnet spiller er passende for alderen er det ikke et problem. Og om barnet ditt er modent nok til å spille GTA når han er 15 år, så greit for meg. Men det er fortsatt foreldrene som er ansvarlige for hva barnet spiller.

.\_LOS



**BEST!**  
VINNER AV  
ZEN CREATIVE  
MP3-SPILLER

**ANSVARSLØST?** Los har sett seg lei på at foreldre fraskriver seg ansvaret for sine barns oppdragelse. Foreldrene har det hele og fulle ansvaret for hva de spiller og hvilke filmer de ser, skriver han.

## SKRIV & VINN

### Zen Stone MP3-spiller

CREATIVE

Vi har fått tak i noen lekre små Zen Stone MP3-spillere med innebygd høyttaler, som du kan vinne ved å skrive månedens beste brev, anmeldelse eller blogg.



## FORUMSNAKK



### TIDENES BESTE SPILLREPLIKK?

It's time to kick ass and chew bubblegum, but I'm all out of gum.

- Duke Nukem

.\_PLUMBO

Min personlig favoritt må være fra Mario 64: It's me... MARIO!!!

.\_CLOUD STRIFE AV

How the hell did you ever survive ten years?

- Solid Snake

.\_KNEIPEN

Blow it up your ass!

- Duke Nukem

.\_DARK SAMUS NEMESIS

Fra Splinter Cell: Chaos Theory:

Sam Fisher: Let me guess:

Three alarms and the mission is over?

Lambert: Of course not. This is no videogame, Fisher.

.\_PAULIE

All your base are belong to us!

.\_STIGUS\_PIGUS

Wake me, when you need me.

- Master Chief

.\_METALIZO

Zack til Cloud i FF7: You'll be my living legacy!

.\_CLOUD STRIFE AV

"Ah, childhood"

- Sam om brannhydrant, Sam and Max.

.\_DANIEL GJANIO

Hørt fra forbigående i GTA4:

"I mean he has crabs...why should I go down on him?"

.\_LADYLIBERTY

Den mest irriterende er nok

"Listen!" - Navi i Ocarina of Time!

.\_CAVEMAN

I'll rip off your head and shit down your neck.

-Duke Nukem

.\_TURECC

Kefka: Triad! Your first victim has stepped forward! Show this useless old man your true power!

Kefka: [after killing Emperor Ghestahl with the Waring Triad] Oh dear... Well, I guess I was a bit hasty in calling you a useless old man before... NOW you're useless!

- Final Fantasy VI

.\_SILENTCHICHEN

I'm not gonna fight you. I'm gonna kick your ass!

- Duke Nukem

.\_HAKADALMANN

If you take the "Lard" out of Lardass all you have is ass.

- Max, fra Sam and Max

.\_PUTE MONSTERET

leser jeg videre i bladet og kommer til DVD-mani-siden. Da lurer jeg på: Når skal dere oppgradere til blu-ray og HD-film? Jeg vet jo at de fleste filmer fortsatt kommer ut som DVD, men jeg synes jo likevel dere burde holde dere oppdatert! Dette er selvsagt bare pirk, men jeg synes det var litt ironisk at dere gjør det så klart at blu-ray er THE NEXT filmformat, og så har dere ikke selv oppdatert til det. Ellers takk for supert blad (og side)!

.\_GAME BOY

**For det første kommer det ikke like mange nyheter til blu-ray som på DVD, og det er ingen vits i å anmelde gammel dritt fra 80-tallet som blir gjenuttgitt på blu-ray bare for å tjene raske penger, på bekostning av nye kule filmer som kanskje ikke kommer på blu-ray. Og for det andre fordi vi anmelder filmen, ikke det tekniske formatet den kommer på. En søppelfilm er fortsatt søppel, uansett hvor høy oppløsning den har.**

### Aldersgrenser?

Leste på nettsiden deres at det i Norge ikke finnes noen lover om aldersgrenser på spill. Hvorfor er det da da sånn at folk under 18 fortsatt ikke får kjøpt spill? Og på ikke kan delta i 18+-konkurranser på nettsiden?

.\_ALTAIR69

**Det fungerer slikt i Norge at så lenge distributører, butikker og andre som jobber med spill tar ansvar og overholder de veiledende aldersgrensene bestemt av PEGI-systemet, slipper vi at staten skal bestemme aldersgrensene på spillene, dele ut konsesjoner til spillbutikker og gjøre livet surere for alle som jobber med å selge spill.**

### Skate it?

Jeg har ikke helt forstått denne EA's Skate It-greia. Er det "the one and only" oppfølger til Skate på Xbox 360 og Playstation 3? Eller det kun til Wii og DS og dermed enda en måte for EA å skvise litt ekstra penger ut av en franchise? Kommer "Skate 2" til de andre konsollene også?

.\_MAGGOT

**Skate It er Wii og DS-versjonene av Skate, men til Xbox 360 og Playstation 3 kommer Skate 2 som en ren oppfølger til Skate.**

### Hvor er de dårlige spillene?

Jeg syntes dere burde anmelde flere elendige spill. Det er de som er artig å lese om.

.\_ZONYY

**Vi trodde denne måneden kom til å bli en møkkamåned med masse søppelspill som vi kunne slakte. Dessverre har det vist seg at det kommer masse kult, så ikke så mye slakt denne måneden heller.**

*Har du noe på hjertet? Send oss ditt brev!*

## REAKSJONER

KOMMENTARER:  
AGE OF CONAN-  
ANMELDELSE

9/10 ikke dårlig! Hvis jeg kjøper en bedre PC, havner nok dette i samlingen ja!  
\_MAGSOT

Det gleder meg å sjå at Funcom har klart å lage noko så bra som det her. Eg veit ikkje om eg tør å prøve spelet sjølv, eg er livredd for å bli avhengig! Får uansett håpe at resten av verda er einig med Berit og at nokon endeleg kan klare å ta knekken på WoW!  
\_LORD\_LARS

Det er jævlig synd at det ikke er på PS3...  
\_HELLBOY666

Har akkurat kjøpt ny PC kun for å spille dette spillet, og jeg gleder meg stort! Har også kommet inn i en av Norges mest suksessrike guilds (The Axemen). Gleder meg utrolig til lørdag nå, da jeg har forhåndsbestilt og får tidlig tilgang til Hyboria. No-life starts @ saturday.  
\_BRAXBOY

Endelig! Etter 3 år med WoW er det endelig på tide med noe nytt. Farvell til kjedelig auto-attack combat system og hei til real-time  
\_ROB

Bare tre dager igjen da. Klokka 19:00 17. mai starter reisen, for de av oss som har forhåndsbestilt og betalt for tidlig inngang... Hadde jeg ikke hatt GTA4 ville jeg blitt gal tror jeg...  
\_YAMA

Har betalt selv, og testet det en del... Men vil si at 9/10 var kanskje en smule høyt... Selv er jeg glad i MMO spill, og håper bra historie er lagt inn! Men grafikken i spillet er uten tvil den beste i sin sjanger, og måler seg faktisk opp mot enkelte offline spill!!!  
\_LOSTEN79

Ble litt skuffa når jeg så det bare fikk 9/10, men spillet er kjempekult!  
\_SITHLORD

Det ser så tøft ut :D  
\_SVAENNI

## MÅNEDENS BRUKERBLOGG

## TEABAGGING

Twiztid er lei av å bli besudlet på nettet...

Publisert 17. APRIL 2008 Flere blogger fra denne brukeren [GAMEREACTOR.NO/BLOG/TWIZTID](http://GAMEREACTOR.NO/BLOG/TWIZTID)

Vil dele min erfaringer med teabagging. Jeg har ikke inntrykk av at det er et utbredt problem, men i det siste har jeg sett mer og mer av det i mitt favorittspill Gears of War. For de som ikke vet hva teabagging er, beskrives det nok best som virtuell voldtekt.

Det er aldri et godt tegn når jeg joiner en match, og begge lag sitter med sine fancy headsets og roper: "You're gonna get raped, you're gonna get raped" Og når jeg etter et par runder blir downet, og en iple av en drittunge kommer bort til meg og leker "blowjob", blir jeg provosert. Hvor er da spilletgleden? Hvor er gleden over faktisk å ha

klart å utspille meg? At mitt virtuelle liv er i hans hule hånd?

Mange ville kanskje ha hevet seg med å teabagge jævelen tilbake, men ikke jeg. Jeg er faktisk så hengiven, seriøs og glad i spillet at jeg får mye mer tilfredsstillelse av å blåse aktuell person i fillebiter med gnasheren, enn det gir meg å leke homofil. Så da spør jeg dere: Hvem dummer seg ut mest? Den som blir bagget, eller baggeren?

Beklager for litt kort blogg, men måtte sensurere 75 prosent av min frustrasjon på grunn av for utsvevende språkbruk...  
\_TWIZTID



EN KOPP TE? Twiztid har blitt virtuelt voldtatt en gang for mye, og tekoppen har rent over. Nå er han lita lei, og fikk utløp for sin frustrasjon i sin blogg på Gamereactor.no.

## BRUKEROMTALE

Super Mario 64 DS  
10/10

Hva skal jeg si om dette spillet først? At det er helt genialt? Det ville være feil. Dette spillet er ikke genialt. Det er super-ultra-hyper-mega-giga-genialt. Det er så bra som et plattformspill kan bli. Si ifra hvis du har et bedre på lager (da teller ikke Super Mario Galaxy, det er like bra)!!

Spillet starter med at Mario får en invitasjon fra Prinsesse Toadstool. I invitasjonen står det at Peach har bakt en kake til Mario, så vi ser at han løper inn i slottet, sammen med Luigi og Wario, som tydeligvis også vil ha kake. Litt senere blir Yoshi vekket opp av kamera-skyeridingfyren som sier at de tre aldri kom ut igjen.

Målet er å befri Mario, Luigi og Wario, beseire Bowser og redde prinsessen. I tillegg skal du få tak i alle Power Stars, stjerner du trenger for å åpne dører til nye baner, og for å kunne komme til Bowser. Banene entrer du via bilder rundt forbi i slottet, i tillegg til hemmelige innganger. Du skal samle 150 Power Stars, 120 i banene og 30 rundt om i slottet, såkalte "Castle Secret Stars." Banene tar deg rundt om i alle miljøer, fra isfjell, underjordiske huler og åpne sletter til vulkaner, ørken og regnbuer. Du kan velge å runde spillet med 80 Power Stars, men når du har fått alle 150 skjær det noe kult jeg ikke vil rope.

Spillet har også en kul minispill-del, som du åpner flere spill i i Adventure-delen, som er ganske underholdende. Det er også mulig å spille i en ikke fullt så bra multiplayer-del sammen med tre venner, hvor du skal samle og sloss om stjerner, og hvor den som har flest i slutten vinner.  
\_GAMEZFAN



## MÅNEDENS LESER

Vi intervjuer en ny leser hver måned.

OLE-KRISTIAN LIMA  
ANFINSEN, 16

Bukernavn på Gamereactor.no: "Strategist"

## HVA DRIVER DU MED?

Går på Lillestrøm Videregående skole; studie-spesialiserende. Greit med mange muligheter når man ikke har bestemt seg for et yrke.

## HVA ER DIN STØRSTE SPILLOPPLEVELSE?

Det må vel enten være første gangen jeg virkelig forstod Rome: Total War og klarte å ikke ruinere meg. Eller når jeg og Heksekongen (fra forumet) rundet Ringenes Herre: Atter en Konge Co-op på PS2. Ellers så har jeg noen gode øyeblikk fra Medieval II: Total War på online battles. Min totalopplevelse av Total War-serien må vel likevel kunne regnes som den beste

spillopplevelsen min. Spillene er geniale, utfordrende og lærerike.

## HVILKET SPILL GLEDER DU DEG MEST TIL?

Det spillet jeg gleder meg mest til må nok være Empire: Total War. Jeg er en stor fan av Total War-serien og har lært masse av de tidligere spillene. De utfordrer en til å tenke strategisk og fungerer som god hjernetrim. Ulempen er bare det veldig aktuelle aspektet; avhengighet.

## HVORFOR LESER DU GAMEREACTOR?

Jeg leser Gamereactor fordi det er et veldig bra spillblad med gode artikler og skribenter. Det hjelper meg til å holde meg oppdatert på spillverdenen. Jeg liker å lese om hvordan spillindustrien tilpasser seg og bruker ny teknologi.

# TEMPO

# NEWS

GAMEREACTOR FORTELLER ALT OM GUITAR HERO: WORLD TOUR Daglige nyheter: [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no)

#### MANGE SANGER

Neversoft kan ikke gå ut med eksakt antall låter i Guitar Hero: World Tour, men forsikrer oss om at det blir flere låter enn noe annet musikkbasert videospill har på disk. I Guitar Hero 3 var det 73 låter på disken. Denne gangen skal det bli mye mer, lover utviklerne.



## Exklusivt! GUITAR HERO 4

Slik skal Guitar Hero-serien konkurrere mot Rock Band.

MULTI

NEVERSOFT

ACTIVISION

4. KVARTAL 2008

**G**uitar Hero har vært en enorm suksess for alle involverte. Med over 14 millioner solgte eksemplarer og en inntjening på svimlende seks milliarder norske kroner, kan både Harmonix, Activision og nå sist Neversoft le hele veien til banken. Men Activisions rockeeventyr er langt fra slutt. Det har knapt begynt. Nå er Guitar Hero på vei til Nintendo DS, du kan spille det på mobiltelefonen din, og snart kan du invitere hele vennegjengen og rocke sammen i stua - Guitar Hero: World Tour går Rock Band i nærings.

Harmonix skulle ikke få ha monopol på band-konseptet sitt særlig lenge. Rock Band skulle ikke rekke å bli lansert på våre breddegrader (eller er det lengdegrader?) engang, før Neversoft annonserte at de var i gang med sin versjon av band-simulatoren. For Guitar Hero: World Tour blir kort oppsummert akkurat det samme som Rock Band; sanseløs

rocking med fargerike plastikkinstrument.

Det er nesten umulig å se forskjell på de to spillene når de spilles på TVen, og det er de samme instrumentene i begge spillene; gitar, bass, trommer og vokal.

- Vi snakket om en del andre instrumenter også,

**Utvikleren lover et mer profesjonelt trommesett, nesten som et elektrisk Roland-sett.**

men vi har lyst til å ta det litt rolig, forteller lead designer Alan Flores.

- Og vi har egentlig nok å gjøre for denne gang, når vi legger til to helt nye instrumenter, pluss en helt ny



**LAG DIN EGEN RÖCKER** Guitar Hero 4 lar deg lage din helt egen rocker i detalj. Du kan endre på allt i fjeset, velge hårsveis, sminke, hvilke animasjoner du vil ha, og så videre. Neversoft sier selv de vil ha en av de aller beste figur-generatorene på markedet.

gitar. Og trommene er ett stykk komplisert maskineri! Vi ser helt klart på nye instrumenter i fremtidige versjoner, men for i år blir det disse fire.

Dermed ser Guitar Hero: World Tour og Rock Band umiddelbart kliss like ut. Det er først når vi begynner å gå dem etter i summene at forskjellene gjør seg gjeldende: Trommesettet i Guitar Hero: World Tour er større. Det består av tre trommer, to cymbaler og en basstromme - altså én enhet mer enn settet i Rock Band. Dessuten lover utvikleren et mer profesjonelt sett, nesten som et elektrisk Roland-sett. Alle trommene er trykksfølsomme, og kan spille av tre-fire ulike sampler per tromme, avhengig av hvor hardt du slår. Mindre støy og mer sprett er også

med på å løfte helhetsinntrykket.

Videre blir det helt nye gitarer med en ny "superfunksjon". Noe mer konkret vil ikke Neversoft ut med. Personlig tenker jeg at jeg allerede har seks gitarer liggende, så det må bli en veldig spennende superfunksjon for at jeg skal gidde å investere i enda et nytt sett plastgitarer. Tenker du det samme, kan du selvsagt spille med dine gamle GH-gitarer. For det er jo ingen tvil om at prisen har mye å si. Det var mange som rygget unna Rock Band da det ble klart at det ville ligge på rundt 2000,- i Norge.

- Vi vet ikke noe om prisingen, men det ville jo vært lurt å prise seg lavere enn konkurransen, for å si det sånn, sier Alan Flores.



#### MER BOSSER

Akkurat som i Guitar Hero 3 vil du treffe på kjente rockere, men bosskampene blir helt annerledes enn sist. Neversoft vil ikke fortelle noe om nøyaktig hvordan det blir, men "helt nytt" blir det i alle fall.



**ALAN FLORES** Alan var Lead Designer på Guitar Hero III: Legends of Rock, og gjentar affæren med Guitar Hero World Tour. Hans favorittinstrument i spillet er "gitaren, selvsagt, men jeg tror jeg skal si bassen, faktisk. Den er så digg å spille, også har vi lagt til noen nye ting, så den er veldig kul å traktere." Favorittinstrumentet i virkeligheten er chello, og han har vært en aktiv cellist i mange år. Da han begynte å jobbe med Guitar Hero-serien la han buen på hylla. Favorittbandene er The Allman Brothers, Metallica, The Kinks, og masse andre obskure småband, men han vil nødig plukke ut ett som en klar favoritt. Som vi kan se liker han også gubberock, akkurat som vår egen redaktør (Fornuftig mann! -red.).

Alan og resten av gutta hos Neversoft fikk ikke noe gratis fra Harmonix etter tvisten mellom Activision, Harmonix og MTV. De ble pent nødt til å bygge hele Guitar Hero 3: Legends of Rock fra scratch. Det virket litt håpløst når Neversoft fikk ett år på seg, men studioet kom seg i havn med et nødskrik. Det var kanskje en trang fødsel for gutta som ble kastet midt ut i det, men til gjengjeld har det gitt dem masse erfaring. Og det merkes.

Guitar Hero: World Tour blir nemlig mye mer hardcore enn forrige spill i serien, og da tenker jeg først og fremst på det Neversoft kaller Music Studio.

## Det fungerer egentlig som et veldig nedstrippet produksjonsprogram. Men i stedet for mus, tastatur og et fullt orkester, kan du spille inn alle instrumenter med de fem fargerike knappene på din vesle plastgitar.

- Det er egentlig et spill i spillet, forteller Alan entusiastisk.

- Det er dritsvært, folk kommer til å bli helt overveldet!

Og det tviler jeg ikke på. Music Studio er i utgangspunktet en enkel firespors opptaker hvor du kan spille inn dine egne låter. Du kan til og med velge ulike lyder i gitaren ved å emulere forskjellige autentiske forsterkere i sanntid - forsterkere som forvrenger ren gitarlyd. Hva sier du for eksempel til å endelig å teste en Marshall 1968? Du vet, litt som Jimi Hendrix og Angus Young. Det er ikke helt feil det...

For å demonstrere denne studio-delen starter Alan å spille det enkle gitarriffet fra Smells Like Teen Spirit. Det høres amatørmessig ut. Famlende og ute av takt. Men vi tar det opp, og ser hvordan det går.

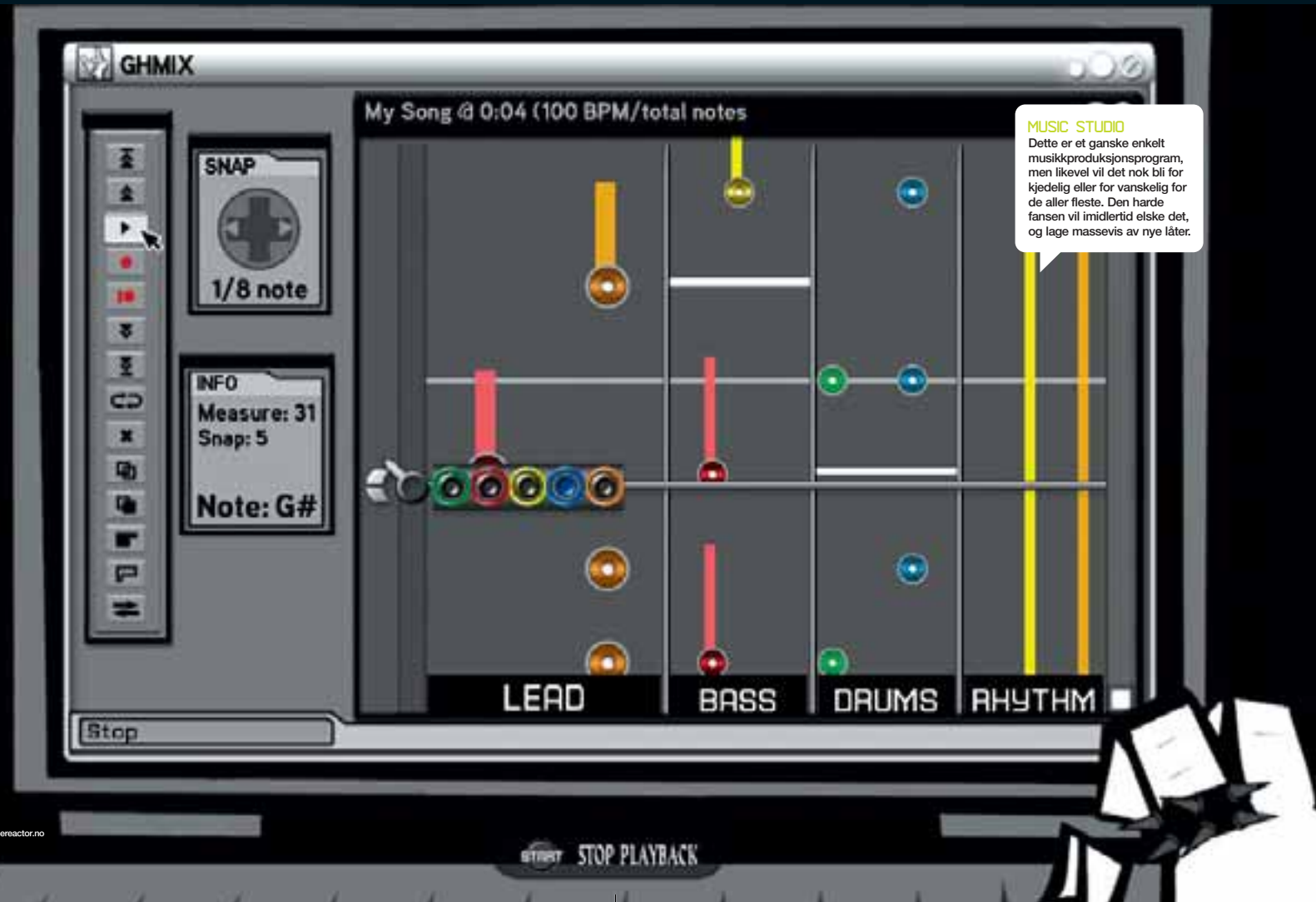
Når det er på plass, tar han plass ved trommesettet og legger på trommerytmen. Og det høres ut som et takras. Det funker ikke å spille inn en sang på fem minutter. Alan hopper ut av det klønete Nirvana-prosjektet, og viser oss en innspilling av Black Sabbaths Iron Man. Dette har han opplagt brukt noen timer på. Alt er tight og velprodusert, og det funker som tusan. Eneste som mangler er Ozzy's karakteristiske vokal.

For å spille inn dette har Alan brukt en mer avansert innspillingsmetode. En metode som lar han kvantisere notene, styre BPM og sette inn noter

manuelt. Det fungerer egentlig som et veldig nedstrippet og enkelt musikkproduksjonsprogram. Men i stedet for mus, tastatur og et fullt orkester, kan du spille inn alle instrumenter med de fem fargerike knappene på din vesle plastgitar.

Musikken du lager i Music Studio kan du laste opp til GH Tunes og dele med resten av verden. - Vi er veldig spente på hvordan publikum kommer til å ta i mot denne community-biten, sier Flores med et litt forsiktig smil om munnen. Jeg kan si med en gang at harde fans kommer til å elske det, og tilbringe timevis i studio for å lage coverversjoner av sine favorittlåter, eller spille inn sine helt hjemmesnekra låter. For Music Studio gir deg enormt mange muligheter til å uttrykke deg musikalsk.

Det er foreløpig mye hemmelighetskremmeri





**BROMME TROMMER** Trommesettet i Guitar Hero: World Tour ser kanskje ut som et Fisher Price-sett, men det vi fikk teste i Los Angeles føltes veldig solid og bra. Det var imidlertid en prototype, så kvaliteten på det ferdige settet kan vi ikke uttale oss om. Det vi vet helt sikkert er at hver tromme blir trykkløst. Neversoft snakker om tre-fire ulike samples per tromme. Det betyr at et lett slag på en cymbal kan for eksempel være en lukket hi-hat, mens et hardere slag kan være en åpen hi-hat. Et lett slag på skaptromma kan være et rammeslag, mens med litt mer kraft får du lyden av et vanlig slag. Settet er trådløst, og du kan selvsagt justere høyden som du selv vil, i tillegg til å tilpasse høyden på cymbalene uavhengig av hverandre. For å få starpower må du slå hardt på begge cymbalene samtidig - og det føles intet mindre enn tilfredsstillende...

rundt den øvrige playlisten til spillet, men det er noen band som er klare. Van Halen, The Eagles, Sublime og Linkin Park. En fin blanding som favner rock fra tidlig 70-tallet og frem til i dag. Men hvilket er drømmebandet å få med i Guitar Hero?

- Det er et par band som er ansett som "Holy Grail"-band, sier Alan. Jeg vet ikke hvor mye jeg har lov til å snakke om det, men det bandet som er oppkalt etter det store luftskipet er jo ganske attraktivt... Van Halen var et annet svært etterlengtet band for meg personlig, så det er jeg glad for at vi fikk med. The Eagles også. Helt glimrende.

Men. Det store spørsmålet er: Hvorfor skal man velge Guitar Hero: World Tour fremfor Rock Band?  
- For det første - maskinvaren. Trommesettet. Vårt trommesett er trådløst, det er trykkløst, noe som gir deg enda mer uttrykk når du spiller, forteller Alan.  
- Det er mer sprett i hver tromme, det er stille, og føles bedre å spille på. I tillegg har vi hele Music Studio, som lar deg spille inn musikk sammen med kompisene, finredigere det og laste det opp på internett. I GH Tunes blir det et vell av musikk som folk kan hoppe inn og hente, og spille når de vil. Utover det kommer vi selvsagt til å pose på med nedlastbart materiale. Nye låter fra nye artister hele tiden. Alt er masterspor. Ingen coverlåter. Ja, også kommer soundtracket til å bli helt fantastisk, avslutter lead designer Flores.

Nå gjenstår det å se hva Harmonix gjør med sitt Rock Band. For det er jo ingen tvil om at det kommer nye versjoner fra den kanten også. Hva det blir, vet vi ikke i skrivende stund, men mens jeg var i Los Angeles hørte jeg rykter om at Harmonix og MTV går en ganske annen vei enn Neversoft... Uansett hva det blir - Guitar Hero 4 ligger an til å kunne konkurrere med det meste i øyeblikket.

**Carl Thomas Aarum**



**JOEL JEWETT** Joel var med på å grunnlegge Neversoft tilbake i 1994. Han ser ut som en gammel lastebilsjåfør som samler på våpen, og gjorde ikke mye for å rette på inntrykket mens vi var på besøk. Midt under intervjuet vårt trakk han rett inn, uten å si ett ord, og satte kursen rett mot kjøleskapet. Bikkja fulgte hakke i hæl. Joel henta seg en kald øl, slang seg ned i sofaen og sa: "Hi. I'm Joel. I own this place." Underveis i intervjuet slang han hele tiden inn kommentarer, som for eksempel da vi spurte om Neversoft noen gang vurderte andre instrument, mumlet han: "Ja, vi har klarinett og trombone som kommer til neste år...". Utover det har han en bart som alle her i redaksjonen misunner han.



**JAM JAM JAM**  
I denne modusen kan man teste sanger som man selv har spilt inn, eller man kan ganske enkelt stå og jamme litt sammen med venner. Eller ha bandøvelse..?

**TEMPO**

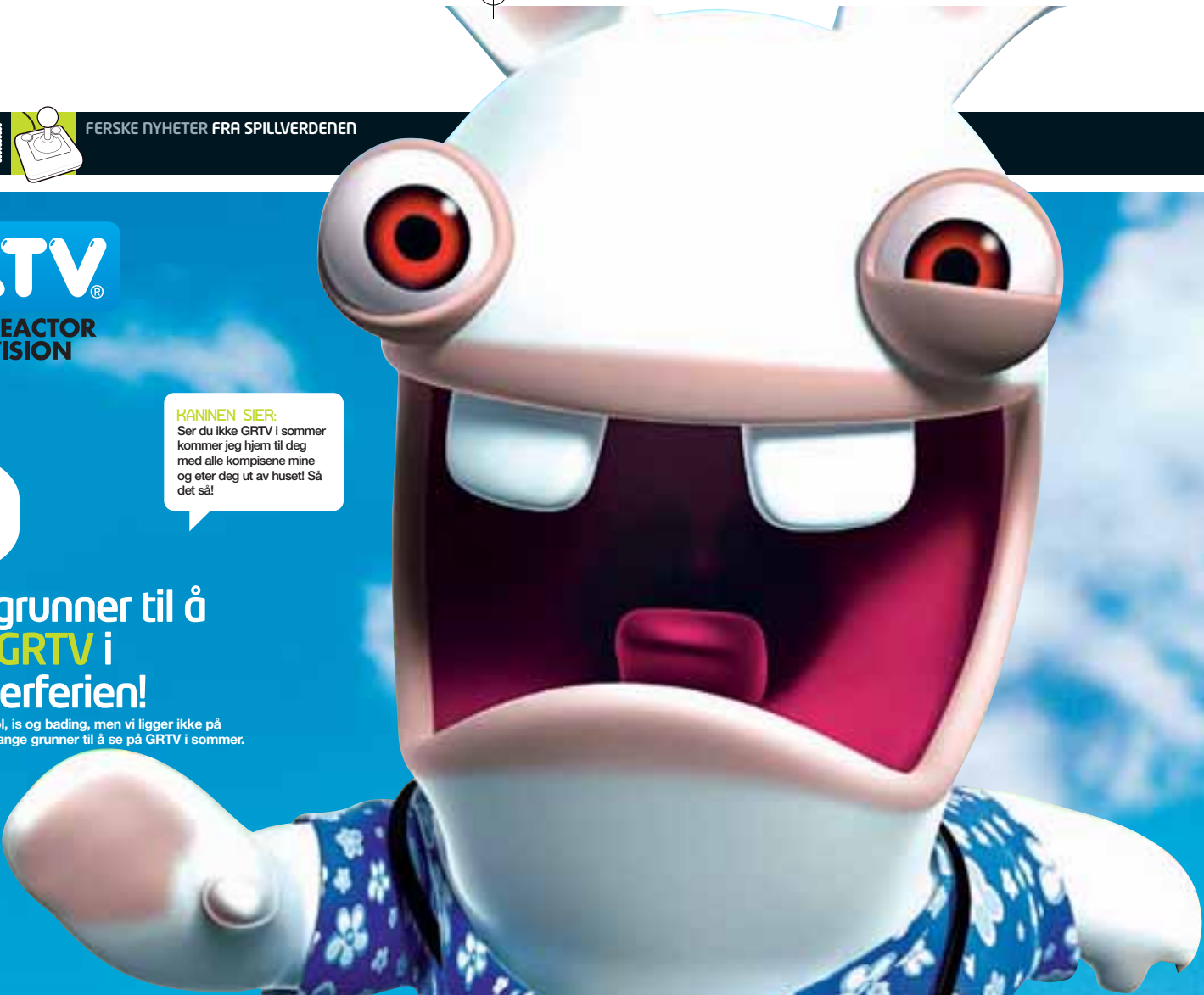
FRISKE NYHETER FRA SPILLVERDENEN

**GRTV****GAMEREACTOR  
TELEVISION****6****KANINEN SIER:**

Ser du ikke GRTV i sommer kommer jeg hjem til deg med alle kompisene mine og eter deg ut av huset! Så det så!

## Gode grunner til å se på GRTV i sommerferien!

Det er sommer, sol, is og bading, men vi ligger ikke på latsiden. Det er mange grunner til å se på GRTV i sommer.

**01****LEGO INDIANA JONES  
ANMELDELSE**

Indiana Jones herjer både på kino og som spill, og har blitt Legofisert på lik linje med Lego Star Wars. Jon Cato har anmeldt spillet på side 43 i dette nummeret, og på GRTV kan du se vår videomeldelse fra Lego-arknologens nyeste eventyr.

**02****SUPER SMASH BROS.  
BRAWL ANMELDELSE**

Daniel Guanio går til sengs med Super Smash Bros. Brawl hver eneste kveld, det kan du lese alt om på side 44. Men vil du se mer fra Nintendos episke slåssespill, må du klikke deg inn på GRTV, der Thomas Tangaard forteller deg alt du trenger å vite!

**03****HAZE ANMELDELSE**

Free Radicals nye skytespill med dop og gunnere hadde skyhøye forventninger knyttet til seg, og Richard Imenes gir deg sin dom på side 54 i dette nummeret. Men hvis du fortsatt ikke klarer å bestemme deg for om det er verdt et kjøp, kan du høre Thomas Tangaards dom i vår videomtale.

**04****UBIDAYS PARIS**

Ubisoft erobret hele Louvre-museet i Paris for å vise frem kommende spill for 2008 og 2009. Vi var selvsagt tilstede, og på GRTV kan du se reportasjer fra titler som Prince of Persia, Far Cry 2, End War, Hawx og så videre. Og selvsagt kaninene i Rayman Raving Rabbids 3!

**05****TRAILERE**

Det er E3 i juli og det betyr et tonn med nye spilltrailere. Alt som kan krype og gå av spillanseringer i høst får sin egen trailer, og vi kommer selvsagt til å legge ut alt vi får tak i på nettsiden vår. Gears of War 2, Banjo-Kazooie 3, Resistance 2 og alt annet du går og drømmer om.

**06****50 CENT:  
BLOOD ON THE SAND**

Ok det er oppfølgeren til et av verdens kjøpeste spill, men Swordfish Studios har gode meritter på CV-en sin. Jon Cato var på Mallorca for å se nærmere på spillet, og fikk også en prat med den ikke så gangsteraktige spillregissøren Julian Widdows.

**RAGE OF BONAN**

Norskutviklede Age og Conan er utgangspunktet for pornofilmen Rage of Bonan

**STORT SVERD**

Det virker som denne skjøgen syns Conan, err, jeg mener Bonan, har et stort sverd...

**AGE OF PORNAN**

Amerikansk pornoprodusent lager Age of Conan-porno.

**P**ornoprodusenten Whorelore produserer episodebaserte voksenfilmer med tema fra dataspill.

Firmaet står blant annet bak Whores of Warcraft, en voksenfilm basert på verdens mest populære onlineriespill, World of Warcraft.

Nå har de også laget en pornoversjon av det norskproduserte onlinespillet Age of Conan: Hyborian Adventures. Episoden heter *Rage of Bonan* og er inspirert av det første oppdraget fra Funcoms rollespill, og i filmbeskrivelsen kan vi lese at "Women and foes from wide and far will fear the rage of Bonan!"

- Vi har ikke sett den, vi har bare sett bildene, og vi lo godt hele gjengen her, sier produktsjef for Age of Conan, Erling Ellingsen, på telefon til Gamereactor.

- Men vi vil bare presisere at den er på ingen måte knyttet opp til spillet. Det er ikke noe PR-stunt fra vår side.

- Kommer dere til å forfølge det på noen måte?

- Nei, vi kommer ikke til å gjøre noe med det i det hele tatt i første omgang. Som sagt, vi bare ler av hele greia, avslutter Ellingsen.

**\_Carl Thomas Aarum**

**ALVEDENGI!** The Lord of the Rings: Conquest utvikles av teamet bak Star Wars: Battlefront-spillene og kommer til å la oss krige med alver og orker i Tolkiens vidunderlige verden. Spillet slippes i høst til blant annet Playstation 3.



## FANTASYKRIG!

Teamet bak Star Wars: Battlefront inntar Tolkiens fantasiverden!

Plattform DS/PC/PS3/XBOX 360 Utvikler PANDEMIC Utgiver EA Sjanger ACTION Utgis SEPTEMBER

**E**tter at EA kjøpte opp spillrettighetene til samtlige av J. R. R. Tolkiens bøker har det vært relativt stille rundt kommende Ringenes Herre-spill. Nå letter de endelig på sløret, med Lord of the Rings: Conquest.

I fjor kjøpte EA opp Pandemic Studios, og det meritterte studioet som stod bak de to Star Wars: Battlefront-spillene ble satt i arbeid for å skape noe lignende i Tolkiens verden. I stedet for lyssabler og laserpistoler handler det om alvesverd, pil og buer, enorme (og rasende) troll og beleiringer som ligner den i Helm's Deep.

En interessant detalj er at det går an å spille både som ond og god, noe som gir deg muligheten til å kontrollere alt fra Sauron og

### I stedet for lyssabler og laserpistoler handler det om alvesverd og pil og buer.

olifanter til Gandalf og gigantiske ørner. Allerede til høsten er det planlagt at The Lord of the Rings: Conquest skal nå butikkhyllene, og vi er svært forventningsfulle.

# 50 103 201

SOLGTE GRAN TURISMO-SPILL PÅ TI ÅR

Over 50 millioner solgte spill til tre ulike Playstation-maskiner. Ti år og fire måneder etter lanseringen av det første spillet til Playstation, når endelig Sonys racingserie Gran Turismo den imponerende milepælen. Grattis Sony!



## PLUSS & MINUS Månedens største oppturer og nedturen i vår verden...

### + FEST

Retten etter dette nummeret går i trykken samler vi redaksjonen vår til en stor sommerfest hjemme hos Carl Thomas. Rock Band, mat og drikke er en herlig kombinasjon. Og våre skribenter fortjener en fest etter en hektisk vår.

### SOMMER!

Mens vi sitter og skriver dette og legger siste hånd på magasinet, står solen inn av vinduet her på redaksjonen. Carl Thomas står med store øyne og kikker ut på menneskene. Så fort bladet er i trykken skal vi ut i solen!

### BRA SPILLMÅNED!

... og rett etter vi vært ute en tur, skal vi rett inn og spille TV-spill igjen. Det kommer masse fett denne sommeren, blant annet Super Smash Bros. Brawl, Metal Gear Solid 4, Battlefield: Bad Company og Race Driver: Grid.

### - KOTAKU-BULLSHIT

Spillsiden Kotaku kritiserte Gamereactor for å ha anmeldt en uferdig versjon av Age of Conan i forrige nummer. Det er sprøyt. Vi fikk spille den ferdige versjonen hos Funcom, og har ingenting å skamme oss for!

### METAL GEAR SOLID 4

På grunn av sommel fra Konamis side rakk vi ikke få anmeldelsen av Metal Gear Solid 4 inn i dette magasinet. Anmeldelsen av Snokens siste eventyr kommer imidlertid opp på Gamereactor.no så snart vi får spilt det nok.

### EKSPLOSJONSDASSEN

Gamereactors kontor er hjemsoekt av et toalettspøkelse. Eller er det kanskje selveste Do-Draugen? Doen surkler og smeller med jevne mellomrom, og av og til spruter den vann som en geysir. Hjeeeeelp!

## NOTISER

### RESIDENT EVIL 5 I CO-OP

Capcom har allerede annonsert at Resident Evil 5 ikke kommer ut i år, men nå lover de oss til gjengjeld et zombie-eventyr som man kan spille gjennom sammen med en venn. Hovedpersonen i spillet er den maskuline Chris Redfield, mens partneren din blir en ennå ukjent kvinnelig agent. Kommunikasjon foregår via Redfields walkie-talkie, og dersom kompisen din ikke kan være med å spille lenger tar maskinen over styringen av partneren din. Capcom vil ikke gi oss noen dato ennå, så 2009 er foreløpig det eneste vi har å gå etter.



Chris Redfield reiser ikke til Afrika alene.

### XBOX 360 SLÅR ITUNES

Rockebandet Mötley Crüe lanserte nylig en ny singel, og la den samtidig ut som nedlastbart materiale til Rock Band. Låta er lastet ned ca. 10.000 ganger via iTunes og Amazon, mens hele 47.000 har kjøpt låta til Rock Band på Xbox 360. Det finnes ikke tilsvarende tall for Playstation 3-versjonen.

### GEARS OF WAR RELANSERES

Epic skal slippe en ny versjon av Gears of War til Xbox 360 i sommer. Denne versjonen inneholder alt som er sluppet via Xbox Live Marketplace. Men mer enn dette vil ikke Epic rope nå, men vi krysser fingrene for at det ekstra innholdet i PC-versjonen også vil bli med. Annonseringen gjelder foreløpig kun for USA.

### NINTENDO MÅ BETALE

En domstol i Texas har vedtatt at Nintendo må betale 21 millioner US dollar i erstatning til firmaet Anascape Ltd. Anascape saksøkte Nintendo i 2006, og nå er dommen klar. Den japanske spillgiganten er dømt for å ha krenket patentene til Anascape med håndkontrollene til Gamecube og Wii Classic-kontrolleren. Nintendo vil anke dommen og håper å få redusert boten betraktelig.

### RYKK TILBAKE TIL START

Ubisoft har bestemt seg for å skrape hele Splinter Cell: Conviction og starte utviklingen helt på nytt igjen. Det betyr at det ikke kommer til å komme noe Splinter Cell: Conviction i år. Ubisoft sier i et intervju at det kan det bli så sent som 2010 før spillet dukker opp.

### AGE OF CONAN NÅR 400.000

Da har de første tallene fra Funcom rullet inn, og vi kunne lese at Age of Conan hadde fått over 400.000 registrerte spillere bare en liten uke etter lansering. Dermed kaller den norske utvikleren det for et av de raskest solgte spillene noensinne.

## INTERN

NYHETER - GAMEREACTOR

### SPILLQUIZ

Hvor mye kan du om spill? Alle vet hva hovedpersonen i Halo heter, og hvem som har laget Gears of War, men hva kan du egentlig? Hver fredag gjennom hele sommeren legger vi opp sommerquizer på våre nettsider, så surf innom for å teste kunnskapene dine.

### NYE SKRIBENTER

De siste månedene har vi utvidet vår stall betraktelig og fått inn en rekke nye skribenter her i redaksjonen. Hopp inn på Gamereactor.no/redaksjonen for å bli litt bedre kjent med dem alle sammen.

### FØLG E3-MESSEN

Vi følger spillverdens største messe med argusøyne fra 14. juli. Få med deg alt som skjer i messehallene på Gamereactor.no!



PS3 I høst kan vi nok en gang vende tilbake til undervannsbyen Rapture. Og alle Playstation 3- hjerter gleder seg!

## BIOSHOCK TIL PS3!

I høst kan alle PS3-eiere dykke ned til Rapture...

**I** august i fjor kom Bioshock til PC og Xbox 360. Etter spillet var

ferdig, forlot en stor del av teamet Irrational Games for å åpne et nytt studio i San Diego som har fått navnet 2K Marin, og det nye studioets første prosjekt har vært å konvertere spillet til Playstation 3.

Studioet vil ikke ut med særlig mye om Playstation 3-versjonen, men i et intervju med Gamereactor forteller Jordan Thomas, kreativ regissør for prosjektet, at de ikke har som mål å flette inn noen nye

## 2K Marin vil presse grafikkjus ut av PS3en...

oppdrag, nye våpen eller nye funksjoner. I stedet jobber de tett opp mot Sonys hardware-arkitekter for å kunne utnytte maskinen best mulig - 2K Marin vil presse grafikkjus ut av PS3en.

2K Marin er også i gang med den etterlengtede oppfølgeren. Denne annonseringen tyder på at Bioshock 2 kan komme til alle tre format samtidig neste år, selv om det bare er ren spekulasjon foreløpig.



TEMPO



FERSKE NYHETER FRA SPILLVERDEN

06-08



# FERSKT

Gamereactor ser nærmere på de nyeste, heiteste skjærbildene som har dumpet inn hos oss!



## Motorstorm: Pacific Rift

PLAYSTATION 3 / 28. NOV. 2008

Motorstorm og Resistance: Fall of Man er de to mest solgte spillene til Playstation 3. Derfor er det heller ingen overraskelse at Evolution Studios jobber intenst med en oppfølger til Motorstorm, som etter planen skal dukke opp senere i år. Denne gangen er orkenracingen forflyttet ut på en tropisk øy, og ut fra bilene å dømme blir dette nok en møkkete affære.

## Infinite Undiscovery

XBOX 360 / 5. SEPTEMBER 2008

Square-Enix har sendt oss noen nye bilder av deres kommende spill Infinite Undiscovery. Det blir et Xbox 360-eksklusivt rollespill som utvikles av Tri-Ace, teamet bak Star Ocean og Valkyrie Profile. Av det lille vi har sett foreløpig er det snakk om et litt spesielt rollespill, med en verden som forandrer seg i sanntid. 5. september er altså datoen å huke av, om du synes dette ser interessant ut.



## Mad World

WII / 1. KVARTAL 2009

Platinum Games (tidligere Clover Studios) annonserte nylig at de er i gang med en rekke nye spill, blant annet Mad World til Wii. I stilig svart-hvitt-grafikk skal man gå amok med motorsag. Herlig! Eneste fargen i hele spillet er fargen av rødt blod, i ekte Sin City-stil.

## Skate It

WII, DS / 4. KVARTAL 2008

Skate ble en stor suksess for EA, og solgte omtrent dobbelt så mange spill som Tony Hawk's Proving Ground. Derfor er det ingen stor nyhet at oppfølgeren er på vei, samt versjoner til Wii og DS. Disse versjonene blir hetende Skate It, og her viser vi bilder fra Wii-versjonen.



## Bayonetta

XBOX 360, PS3 / 2009

Sega og Platinum Games (tidligere Clover Studios) samarbeider om fire spill, og ett av disse er Bayonetta, et filmaktig actioneventyr til Playstation 3 og Xbox 360. Bayonetta er en heks med pistoler på armer og ben, pistoler hun bruker til å blåse hodet av engler. Kreativ sjef for spillet er Hideki Kamiya, mannen bak blant annet Resident Evil 2 og Devil May Cry, og spillet skal etter planen lanseres i 2009.

## Secret Agent Clank

PSP / TBA

Ratchet & Clank er en forrykende duo, men akkurat som med Jaks sidekick Daxter, er det nå på tide for Ratchets lille kompanjong å stå på egne metallfotter. Secret Agent Clank er under utvikling til PSP hos High Impact Games, samme gutta som lagde det mer eller mindre middelmådige Ratchet & Clank: Size Matters.



EDWARD  
**NORTON**

LIV  
**TYLER**

TIM  
**ROTH**

AND WILLIAM  
**HURT**

# THE INCREDIBLE **HULK**

MARVEL ENTERTAINMENT PRESENTS A MARVEL STUDIOS PRODUCTION A VALHALLA MOTION PICTURES PRODUCTION  
 EDWARD NORTON "THE INCREDIBLE HULK" LIV TYLER TIM ROTH TIM BLAKE NELSON TY BURRELL AND WILLIAM HURT CASTING BY LARRY MAYFIELD MUSIC BY CRAIG ARMSTRONG  
 MUSIC SUPERVISOR DAVE JORDAN VISUAL EFFECTS SUPERVISOR KURT WILLIAMS EDITORS JOHN WRIGHT ACE RICK SHAINÉ ACE PRODUCTION DESIGNER KIRK M. PETRUCELLI DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY PETER MENZIES, JR., ACS  
 EXECUTIVE PRODUCERS STAN LEE DAVID MAISEL JIM VAN WYCK PRODUCED BY AVI ARAD GALE ANNE HURD KEVIN FEIGE SCREENPLAY BY ZAK PENN AND EDWARD HARRISON DIRECTED BY LOUIS LETERRIER

**MARVEL** [www.uip.no](http://www.uip.no) **PÅ KINO FRA 13. JUNI**    ARTWORK & DESIGN © 2008 UNIVERSAL STUDIOS. 

THE INCREDIBLE HULK, THE MOVIE © 2008 MVI, FILM FINANCE LLC. THE INCREDIBLE HULK, THE CHARACTER, TM & © 2008 MARVEL ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED.



# DINGSEDILLA!

Feriepenger og skattepenger betyr at det er på tide å ta turen til lekebutikken for store gutter. Vi har plukket ut månedens feteste gadgets, så du slipper å vandre hodeløst rundt i dingsebutikken i sommervarmen.



## HTC TOUCH DIAMOND

CIRKAPRIS: 4.000,-

HTC er klar med siste modell i deres Touch-serie, og den kan man bare begynne å glede seg til. Nytt i denne utgaven er et 3D-interface som kalles TouchFLO 3D, en trykkfølsom skjerm, et kamera på 3,2-megapiksler og en rask internetforbindelse. Designet er umiddelbart lekkert og det blir spennende å se om den ikke kan rappe noen kunder fra Apple.



## SONY KDL-48E4000

CIRKAPRIS: 14.000

Flatskjermene blir penere og tynnere, men vi kommer ikke utenom at mange av dem stikker seg litt ut i sine omgivelser. Hvordan kan man få dem litt mer diskret? Snyes nye E4000-serie har en ramme så den ligner på et maleri eller et bilde sammen med en innebygd bildefremviser, slik at den kan stå og kjøre slideshow med familiebildene når du ikke ser på TV. I full HD, seff!



## BLUELOUNGE THE SANCTUARY

CIRKAPRIS: 700,-

Kabelkaos er en stygg sak, men dessverre et nødvendig onde. Men må vi se kablene? En simpel og ganske attraktiv løsning fra Blueounge gjemmer kablene under selve enheten, og du trenger kun én ledning i vegg. The Sanctuary vil dekke nesten alle dine ladebehov, da den har kabler til de mest kjente merkene som Nokia, Sony Ericsson og Apple.



## LG SECRET (KF750)

CIRKAPRIS: UKJENT

LG er snart klar med oppfølgeren til Chocolate og Shine - slidetelefonen Secret. De sårbare delene inni er beskyttet av kullfiber og herdet glass (og plast), noe som gir den et litt ekstra eksklusivt utseende. Telefonen har innebygd FM-radio, stilige blå touchknapper på forsiden, og vi må for all del ikke glemme et kamera på 5 megapiksler.

## TRIKKE 8

CIRKAPRIS: 2.500,-

Er det en sykkel? Er det et par rulleskøyter? Nei, dette er noe helt annet. Den er bannlyst fra sykkelstiene, og dessverre med god grunn. Trikke 8 krever god plass! Du kjører ved å bevege deg fra side til side - litt som å stå på slalom - og du kommer til å merke det i beina etterpå. Til mosjon, som transportmiddel eller bare for moro skyld, det bestemmer du selv.



## SONY GIGA JUKE NAS-SC55PKE

CIRKAPRIS: 9.000,-

Med Snyes nye digitale jukebox er CDen snart historie. Musikken lagres digitalt på enhetens innebygde harddisk. Først skal imidlertid CDen digitaliseres og det gjør du enkelt og greit direkte på enheten. Det er plass til 40.000 sanger, og en CD på 60 minutter er lagret på ca. fire minutter. Musikken organiseres og sorteres automatisk av den innebygde DJ-programvaren.





# LEGO INDIANA JONES™

THE ORIGINAL ADVENTURES



## THE GREATEST ADVENTURE EVER ASSEMBLED.

Whip your way through all 3 original films in 1 big game. Battle enemies. Solve puzzles. Discover ancient treasure. Play as Indy or 60 other characters with your friends and family. The adventure begins June 6th. Visit [www.legoindianajones.co.uk](http://www.legoindianajones.co.uk)



PlayStation 2

PLAYSTATION 3



PlayStation Portable



Games for Windows



XBOX 360

Wii



LUCASARTS

LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. © 2008 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. and TM as indicated. All rights reserved. LEGO, the LEGO logo and the Minifigure are trademarks of The LEGO Group. © 2008 The LEGO Group. All rights reserved. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. 'PS', 'PlayStation', 'PLAYSTATION', and 'PSP' are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO DS, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.


**FOSSUM**
**ERIK FOSSUM**  
 erik.fossum@gamereactor.no

**LANGTEKkelig Butikk** Erik Fossum mener nettbutikken til Nintendo Wii er fryktelig tungvint, sammen med de fleste andre nettløsningene til firmaet.

# Ett skritt frem og to tilbake

Suksessen til Nintendo Wii skyldes i hvert fall ikke onlinebiten, som Erik Fossum er frustrert over.

**N**intendo må applauderes for å få konsoller "tilbake" i stua, og for å få langt flere enn bare oss hardbarka gamere til å plukke opp en kontroll, men hvorfor er de så innmari sta og utrolig tilbakestående når det gjelder onlinetjenesten?

Se på brukervennlighet og grunnleggende bekvemmelighet, for eksempel. Se for deg at jeg skal laste ned spill gjennom Wii Shop-en. Ikke nok med at det tar evigheter å koble seg inn, men hver enkelt side skal lastes ned hver eneste gang jeg trykker på en knapp! Hvorfor kan ikke listene med spill lastes inn på én gang? Jeg finner ikke dette problemet på Xbox 360 eller PlayStation 3, så hvorfor må jeg sette av ti minutter bare for å browse fram et enkeltspill i katalogene deres?

Misforstå meg rett, jeg synes det er fantastisk at de gjør alle disse gamle spillene nedlastbare på én konsoll, og selv om det ikke kommer så mange spill på Virtual Console hver uke så er det blitt en ganske imponerende katalog.

Men så kommer skrittet bakover: Jeg

har lastet ned gratiskanalene Nintendo har gitt ut, og med en drøss savegames har jeg nå bare plass til en håndfull Virtual Console-spill. Vil jeg ha flere spill insisterer Nintendo på at jeg må slette gamle spill, for så å laste ned disse på nytt hver gang jeg vil spille dem. Enten det, eller å flytte dem over på SD-kort, men det er ikke mulig å spille dem av fra selve kortene så når jeg vil spille et spill jeg har på et minnekort må jeg slette plass til det på konsollen, for så å overføre det spillet på nytt. Men denne prosessen tar faen meg like lang tid som å tråkle gjennom Wii Shop-en og laste ned det forbanna spillet på nytt!! Hvor er logikken i dette? Hva tenker de på? For å toppe det hele får jeg kun 2GB-kort til å fungere på konsollen...

Og snart kommer WiiWare, nye nedlastbare originalspill som skal ta enda mer plass!

Nintendo bør sannelig få ræva i gir og gi ut en harddisk vi kan spille av spill direkte fra! Disse SD-kort-restriksjonene og det ufattelig lille internminnet gjør det helt ulidelig å laste ned nye VC-spill. Jeg har for lengst gått tom for plass på

konsollen, og lar heller være å laste ned nye spill enn å gå gjennom Vietnam hver eneste gang med kopiering/sletting/ nedlastning/bullshitting. Er dette en måte å takke de som kjøper flest spill på?

Nintendo har vært ganske kjipe i forhold til onlinetilbud på spill tidligere, men det har heldigvis blitt likere med denne generasjonen. En drøss spill på DS har muligheten til å spille over nett, og bare flere og flere på Wii også. Dessverre har Nintendo gjort hele greia til en dårlig vits fortalt av en dritings Sondre Lerche i ei tom rorbu. Joda, det er lett å komme seg på nett med konsollen, men å legge til venner og ha en fornøyelig onlineøkt blir forkludret av et helt vanvittig vennekodesystem og en paranoia vi ikke har sett siden den kalde krigen. Hvorfor ha en egen vennekode knyttet til konsollen, for så å ha en ny vennekode per spill, og null mulighet for kommunikasjon med de få vennene du gidder å legge til?

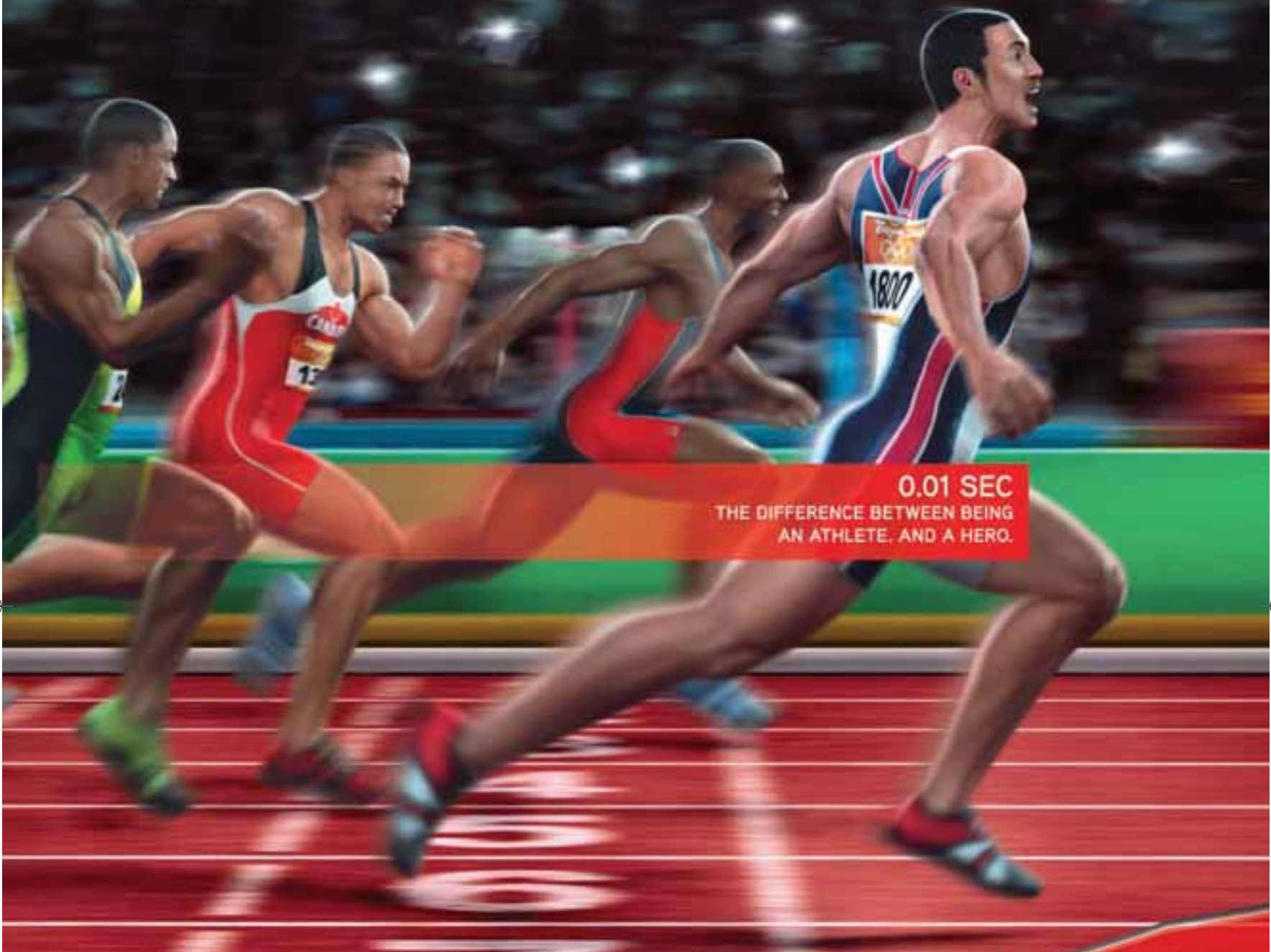
Er virkelig Nintendo så utrolig paranoide at de tror at personer kan oppsøke andre uten deres samtykke gjennom et online-tilbud de selv gjorde

det umulig å bli kontaktet av fremmede gjennom? For ikke å snakke om at begge brukerne må skrive inn den andres 16-sifrede kode! Samtidig annullerer de deres egne anstrengelser ved å tilby en fullt funksjonabel nettleser fra Opera der du kan streamme så mye porno, voldsfilmer og annet tøys du bare vil! Jeg spør igjen: Hvor er logikken?

Det sier litt når spillutviklere som EA tar seg bryet med å omgå Nintendos tåpelige system i sine nettspill på Wii ved å gjøre det mulig å registrere seg på deres egne servere med et nickname, opprettholde vennelister over flere spill og generelt gjøre alt bedre. 32-player Medal of Honor hadde nok ikke vært mulig om Nintendo hadde hatt noe å si om den saken.

Men hva synes jeg egentlig om Wii, til tross for mine irritasjoner? Jeg digger den. Jeg digger mange av spillene. Jeg digger at man kan spille gamle spill på den. Jeg digger Miiene. Jeg digger kontrollene. Men det er så mange små tåpeligheter som Nintendo lett kan fikse, men de er for sta. Det digger jeg ikke.

**Erik Fossum**



**0.01 SEC**  
THE DIFFERENCE BETWEEN BEING  
AN ATHLETE. AND A HERO.



Glory is a heartbeat away, as you compete against the greatest athletes on earth. In 38 events, across 10 official Olympic sports, battle for gold, for glory and for your country.

**One World. One Dream. One Game.**  
THE OFFICIAL VIDEO GAME OF THE BEIJING 2008 OLYMPIC GAMES



**BRING HOME THE GOLD**



Available on



PLAYSTATION 3



Published by



[www.olympic.org](http://www.olympic.org)  
[www.olympicvideogames.com](http://www.olympicvideogames.com)

A LEGENDARY SOLDIER. A FINAL MISSION.  
THE ULTIMATE SACRIFICE.

# METAL GEAR SOLID 4

GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION



PLAYSTATION 3

WWW.KONAMISTYLE-EUROPE.COM  
WWW.METALGEARSOLID.COM



THE END OF SNAKE WILL BATTER YOU LIKE NOTHING ELSE! WITH METAL GEAR SOLID 4 YOU WATCH THE WORLD AT THE EDGE OF AN ABYSS THROUGH THE EYES OF THE SEASONED WAR HERO SNAKE. METAL GEAR SOLID 4 IS THE MOST EXTENSIVE PART OF THE WHOLE METAL GEAR SAGA — ENTHRIZING WITH EVEN TWO GAMES ON ONE BLU-RAY DISC! METAL GEAR SOLID 4 RELOCATES YOU TO THE WORLD'S THEATERS OF WAR USING A TWISTFUL PLOT, AND METAL GEAR ONLINE LEADS YOU TOWARDS COMBATANTS FROM ALL OVER THE WORLD. IT IS THE NEXT-GEN TITLE FOR THE NEXT-GEN CONSOLE — AND ALREADY A LEGEND BY NOW.

# NEWS



## STOL PÅ VÅR KUNNSKAP

Venter du på et spesielt spill eller bare kikker du etter noe interessant å bruke pengene på i fremtiden? Gamereactor guider deg i morgendagens spillmarked.

**GAMEREACTION TESTER KOMMENDE SPILL**  
 Dyddykk i vårt tekstarkiv: [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no)



MÅNEDENS UTVALGTE

# Red Alert 3

Japan mot USA mot Sovjet. Carl Thomas har vært i Moskva for å trykke på den røde knappen.



## Mest ettertraktet

Hver måned prøver vi å bli enige om de spillene vi lengter mest etter her i redaksjonen.



### 1 Guitar Hero 4

PS3, Xbox 360

Vi hadde egentlig pensjonert Guitar Hero-serien etter at vi fikk Rock Band i hus, men så besøkte Carl Thomas Neversoft og kom nyfrelst tilbake. Vi trenger større kontor til høsten for å få plass til alle instrumentene.



### 2 Gears of War 2

Xbox 360

Marcus Fenix er kanskje en neandertaler med maskingevær, men vi kan ikke annet enn å glede oss til vi nok en gang skal få massakrere Locust-armeer med Marcus og hans brutale kompiser.



### 3 Pure

Xbox 360, PS3, PC

Vi trodde Disney-spill var forbeholdt snurringer, men så annonserte de Pure, som ser ut til å bli en fokusert versjon av Motorstorm. Firehullinger i vill fart gjennom variert terreng, med utrolig lekker grafikk.

I hvert nummer tester vi spill som ikke er helt ferdige ennå. Hvor mye vi lengter etter det ferdige spillet angir vi med vårt termometer. Dette skal selvfølgelig ikke forveksles med de karakterene vi setter i anmeldelsene, men gi et hint om hvor det er på vei.

## GAMEREACTION TERMOMETER

🔥 Iskaldt 🔥 Lunkent 🔥 Varmt 🔥 Kokende 🔥 Vulkanutbrudd

[WWW.GAMEREACTION.NO](http://WWW.GAMEREACTION.NO) Vil du lese mer om kommende spill, eller over 300 andre betatester? Surf innom vår nettside på [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no)

BETATEST



GAMEREACTOR TESTER KOMMENDE SPILL



#### Samurai-mechs

Den nye fraksjonen heter Empire of the Rising Sun, og er foreløpig det EA snakker aller minst om. Vi fikk imidlertid høre på disse sinte mech-robotene, som er en blanding av japansk høyteknologi og stolt kultur: Møt samurai-mechen.

Kommer HØST 2008  Se mer på [Gamereactor.no/grtv](http://Gamereactor.no/grtv)

# Kode rød!

Etter syv år i dvale våkner endelig den tulle strategiserien til live igjen...



**COMMAND & CONQUER:  
RED ALERT 3**  
Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvikler EALA  
Utgiver EA Sjanger STRATEGI

Minus ni står det på veggen. Det begynner å bli trykkende, men trappene bare fortsetter nedover og nedover. Jeg befinner meg i Moskva - eller det vil si under Moskva - på vei ned i en atombunker. Her kan vi overleve alle våpen verden har sett. Tepp bombing. Kjemiske Ali. Atombomber. Hva det måtte være. Bring it!

Minus tolv, og det går fortsatt nedover. Jeg og min kollega og kameramann fra Gamereactor TV kikker på hverandre. Han begynner å bli blek, og jeg kjenner det selv

**I det produsent Chris Corry entrer scenen og tar mikrofonen, legger han lista:  
- Vi skal lage det beste Red Alert-spillet til nå.**

også. Selv om jeg aldri har slitt med klaustrofobi, er dette en situasjon jeg tror alle er en anelse ukomfortabel i. Og trappene tar aldri slutt heller. Ikke før det står minus 18 på veggen, og vi befinner oss 60 meter under

Russlands hovedstad.

Som noen av de første i verden er vi her for å se Red Alert 3 kjøre live. Og etter alle mulige russiske klisjeer; store hatter, hysterisk russisk-engelsk, lange køer, russiske marsjer, dårlig mat og ren vodka, er det endelig klart for en presentasjon. Og idet produsent Chris Corry entrer scenen og tar mikrofonen, legger han lista:

- Vi skal lage det beste Red Alert-spillet til nå.

Men hva utgjør et bra Command & Conquer-spill? Corry lister opp: Overdrevet action. Ekke mellomsekvenser. En dyp historie og drivende kampanje. En uimotståelig flerspillerdel.

- Red Alert 3 får alle disse tingene. Med en

"popcorn-søndags-matiné-feeling".

Idet spillet starter på skjermen, virker det umiddelbart ganske kjent. Som en fargerik pastellversjon av Command & Conquer 3. Gresset er sjokkgrønt, havet er knallblått, og



#### Edderkrober!

Edderkopproboter er en annen ny og dødbringende enhet på sovjetisk side. Disse er først og fremst ideelle speidere for å raskt få oversikten over et større terreng, men de er også utrustet med maskingevær, og er effektive mot infanteri.

**TRE ELEMENT** I Red Alert 3 er det om å gjøre å kontrollere tre ulike element: luften, sjøen og landjorden. Vil du bli fryktet på slagmarken, må du angripe fienden der han minst venter det, samtidig som du er forberedt på at han gjør det samme...



**LEKKERT** Red Alert 3 er et lekkert strategispill, med blændende eksplosjoner og kule effekter: på bakken kan du for eksempel se skyggene fra skyene som glir over himmelen.

husene er blodrøde. Det visualiserer det fantasifulle og tullete universet som Red Alert jo egentlig er.

- Det handler om å tukle med historien og den teknologiske utviklingen på en fasetete måte, forklarer Corry.

Men selv om det er mye å dra kjensel på, er det helt tydelig at det er veldig lenge siden vi har besøkt dette universet. Og det er masse som har skjedd siden sist. For det første

## - Ingen har laget en velfungerende coop-del til et strategispill noen gang. Det skal vi gjøre noe med, sier Corry.

introduserer Red Alert 3 maritimt gameplay som en svært sentral del, med basebygging til sjøs, og amfibieenheter som fungerer like godt til lands som til vanns. Som for eksempel ingeniøren, som ble gitt en enkel move-kommando til sjøs. Uten noe mer om og men

sprang han ned til vannkanten, blåste opp en liten gummibåt og prutta ut på sjøen, klar for nye oppdrag. Nettopp dette illustrerer hvor integrert slaget om det flytende element er. Helt sømløst kan en landkrig forflytte seg ut på dypt vann, med enheter som klarer begge deler.

Vi fikk se en rekke nye krigsmaskiner under vår presentasjon. Blant annet de edderkopplignende tanksene som kan hoppe oppover i terrenget for å gjemme seg fra fienden. Og kampbjørnene som kan rive fiendtlig infanteri i filler. Eller hva med Bullfrog'en, en bil som skyter ut soldater fra en kanon på taket. Men det aller mest spennende var det lille glimtet vi fikk av den nye fraksjonen, The Empire of the Rising Sun. Disse vil ikke EA fortelle særlig mye om, men idet flere meterhøye mechs inntok slagmarken, og Chris Corry begynte å snakke om ninjæer og samuraier og mech-enheter, da begynte jeg virkelig å lengte etter det neste kapittelet.

Et annet fokus for utvikleren er en massiv samarbeidsmodus.

- Ingen har laget en velfungerende coop-del til

et strategispill noen gang. Det skal vi gjøre noe med, sier en selvsikker sjefprodusent. For hele kampanjedelen i Red Alert 3 er designet fra bunnen av som et coop-spill.

Men selv om det er mange større nyheter å skimte i seriens tredje avsnitt, er de for det



**FAKTA**

### SAGE-MOTOREN

Sage-motoren, eller Strategy Action Game Engine, er en velbrukt spillmotor hos EALA. Det begynte med Command & Conquer: Generals i 2003, og siden kom spillene på løpende bånd: Command & Conquer: Zero Hour, Kampen om Midgard, Kampen om Midgard II, Heksekongen, Command & Conquer 3: Tiberium Wars og utvidelsen Kane's Wrath. Red Alert 3 kjører på en videreutviklet og oppdatert versjon av Sage-spillmotoren.

meste av den kosmetiske sorten. Min største bekymring er at Red Alert 3 foreløpig ser ut som en videreutvikling av et veletablert konsept fra en utvikler som tilsynelatende har stagnert. Hver nye utgivelse fra strategifabrikken EALA er en anelse bedre enn forgjengeren, men personlig gleder jeg meg til den dagen Chris Corry og resten av gjengen i EA's strategiteam løfter blikket litt, finner nye inspirasjonskilder, og får nye impulser. Våger å gå nye veier, og utforske sjangeren litt. Akkurat som de gjorde da vi fikk det glimrende Generals. Det er da den virkelige magien oppstår. Strategisjangeren har ikke utviklet seg mye de siste ti åra, og Red Alert 3 ser ikke ut til å bli noen revolusjon det heller. Men en videreutvikling av en spillmotor, en serie og en sjanger som har stoppet opp.

Så. Hvor går veien for EALA etter Red Alert 3 da? Senere samme kveld, etter alle kameraer og mikrofoner var slått av, fikk jeg en prat med sjefen for EALA, Mike Verdu, på en vodkabar midt i Moskva sentrum. Han var veldig hemmelighetsfull, og ville egentlig ikke si noen ting. Helt til jeg helt opplagt traff en liten nerve: - Får vi noensinne se GDI krige mot Sovjet i en miks av Tiberium og Red Alert-universene? En kjempemiks med alle fraksjonene? Verdu fikk et lurt glis om munnen. - Jeg ville ikke utelukket det...

\_Carl Thomas Aarum

### TERMOMETER

GAMERACTOR TAR TEMPERATUREN



Red Alert 3 følger oppskriften til punkt og prikke, men det er mer enn nok til å friste en gammel fan.



**FARGERIKT** Red Alert er et svært fargerikt univers. Ikke bare når det kommer til arsenalet, men også rent visuelt. Alle farger er sterke og overdrevet.



**FRA LAND TIL VANN** Selv om kampene går både til havs og på land, er det bare på forhåndsbestemte steder hvor amfibieenheter kan gå i land. For eksempel langs en strand.



BETATEST



GAMEREACTOR TESTER KOMMENDE SPILL

**JAKTSESONG**

For å fange spøkelsene må man låse strålen på dem, svekke dem for energi, og så føre dem ned i energikassen som du ser til høyre i bildet her. I demoen vi fikk se virket dette både monotont og kjedelig.

Kommer HØST 2008

# Gamlehjemshelter

Ghostbuster var en gigantfilm på 80-tallet. Spillet ser ut til å bli en halvslapp mimrestund for fansen.

**GHOSTBUSTERS: THE VIDEO GAME**

Plattform ALLE Utvikler TERMINAL REALITY  
Utgiver VIVENDI Sjanger ACTION

Ghostbusters var en av filmene som virkelig definerte 80-tallet for meg. Tolv år gammel snekret jeg min egen Protonpakke i kjelleren og monterte den på en ryggsekk, og med en grå kjeledress gikk jeg på spøkelsesjakt i mitt eget nabolag.

Som kjent er det ikke alt som holder seg like vakkert med alderen, og for ungdom i dag fortøner Ghostbusters-filmen seg sikkert som en meningsløs filmkalkun fra den tiden bestefar var ung. Det er nemlig en veldig tidsriktig film,

**Å fange et spøkelse er en slitsom affære. Man må gripe dem med strålen, denge dem i bakken, riste på dem og få dem ned i en boks.**

som fungerte bra der og da, men som egentlig har utspilt sin rolle.

Derfor har jeg litt problemer med å engasjere med i demonstrasjonen av spillet fra utvikleren Terminal Reality. De bruker mye tid på å vise

frem en imponerende fysikkmotor der biler og folk og tønner ruller frem og tilbake. Men når jeg endelig får sett nærmere på selve spillet, ser jeg veldig lite som engasjerer.

Som nytt medlem av Ghostbusters, firmaet som spesialiserte seg på å utrydde spøkelseser i New York, skal du ved hjelp av protonpakken og laserstråler fange spøkelseser som plager innbyggere.

Konseptet er godt, men i praksis virker Ghostbusters bare som et kjedelig skytespill. I stedet for AK-47 skyter man en fargerik stråle etter spøkelsene. Å fange et spøkelse ser ut som en slitsom affære. Man må gripe dem med strålen, denge dem i bakken, riste på dem og få

dem ned i en boks. Etter å ha sett på dette i fem minutter, var jeg langt fra overbevist om at dette vil holde til et helt spill.

Utvikleren lover innovativ bruk av fysikk i gåteløsning, men heller ikke her så vi noe som



**IMPONERENDE FYSIKK** Den avanserte fysikkmotoren kunne gjøre en del kule ting. Blant annet satte den sammen et spøkelse av flere hundre boker, som vandret rundt som en ny figur. Vi håper på flere slike vesener, og færre resirkulerte skromt fra filmene.



I FAKTA

**GHOSTBUSTERS**

Filmen om Ghostbusters kom opprinnelig i 1984, og ble en gigantisk kassasuksess. I 1989 kom oppfølgeren, som var betydelig dårligere enn den første filmen. En animasjonsserie om spøkelsesjegerne dukket også opp. De fleste skuespillerne fra den første filmen dukker opp i spillet, med unntak av Sigourney Weaver og Rick Moranis.

overgår det Half-Life 2 bød på for flere år siden.

Ghostbusters var en morsom film for 24 år siden, et tullete konsept som fungerte i et tullete tiår, men som føles altfor fjåsete i dag. I det vi fikk sett fra spillet virker det som om Terminal Reality lener seg på figurer og spøkelseser fra filmen litt for mye, og at dette kan bidra til at spillet blir nok en middelmådig filmisens som er mer opptatt av å se ut som filmen enn å gi deg en fet spillopplevelse.

Bra fysikk og artig lisens, men jeg er langt fra overbevist om at dette blir et morsomt spill for jeg får sett flere nivåer og høre mer om hvordan historien blir.

**Jon Cato Lorentzen**

**TERMOMETER**  
GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



En tullelisens fra 80-tallet gjenoppstår i spillform, men det spøker for kvaliteten.

# Fabelen som ble et mareritt

Fable fikk mye kritikk, men Molyneux og Big Blue Box ser ut til å gjøre det meste riktig i toeren.



## FABLE 2

Plattform 360 Utvikler BIG BLUE BOX  
Utgiver MICROSOFT Sjanger Rollespill

Peter Molyneux er kjent i spillkretser som mannen som lover mer enn han klarer å holde. Spillet som for tiden opptar all hans kreative ambisjon er Fable 2.

Med titler som Black and White og The Movies bak seg er det all grunn til å forvente seg originale vrir fra Molyneux og Co. Fable 2 er et rollespill som eneren, og du styrer helten i hans eller hennes forsøk på å skrive seg inn i historiebøkene. Et tradisjonelt rollespill, men med noen elementer som skiller det fra konkurrerende titler.

Kjærlighets-elementet er det første. Familie og kjærlighet er to ingredienser som gjerne glemmes i den moderne spillverden hvor vold dominerer de fleste titler. I Fable 2 vil du fra starten av ha med deg en hund som er hundre prosent lojal. Den vil erstatte minikartet og fungere som intuisjonen din samtidig som den er din beste venn. Molyneux er helt sikker på at denne logrende krabaten vil mykne selv de mest herdede sadister, og har tiltenkt den en rolle spillet igjennom. Hunden vil utvilke seg utfra hvordan du behandler den, altså alt fra mager kjøter til fet logregutt.



**GJERDER FORSERES** Det første Fable-spillet fikk mye kritikk for at spillerens bevegelser ble avgrenset av gjerdene. Oppfølgeren skal bli mye mer åpen, ifølge Big Blue Box.



! FAKTA

### PETER MOLYNEUX

Peter Molyneux er en av verdens mest kjente spillskapere, og står bak klassikere som Syndicate Wars og Populous. Han er kjent for sine ambisiøse spillprosjekter. Bak spakene i Lionhead Studios har han blant annet laget spill som The Movies, Fable og Black & White.

I tillegg til hund så kan du få deg en livsledsager og stifte familie dersom du har lyst. Er du kvinne medfører familiestiftingen graviditet og permisjon fra eventyr i de mest høygravide månedene, men det er ingenting i veien for å reise fra ungene så snart du er på beina igjen.

Det Gode og det Onde er utforsket i de fleste rollespill med et snev av selvspekt, men motsetningene har fått et annet uttrykk i Fable 2. Her vil både hunden og familien din bli preget av måten du spiller på. Hvis du er en sadist på eventyr, så er sjansen stor for at junior forsøker å imponere deg med grusomheter når du ferierer hjemme med familien. Dine valg vil også reflekteres i verdens reaksjon på deg. Folk vil frykte eller elske deg, alt etter hvilken linje du har lagt deg på. For å komplisere det hele har

Lionhead innført undersjangere som vil påvirke figurens utseende og renommé; deriblant drikkfeldighet.

Dersom jeg føyer til at Molyneux har lovet at alle eiendommer kan kjøpes, og at samtlige kan innredes med møbler etter spillerens smak, så skjønner man at Lionhead forsøker å lage en sandkasse hvor eventyrfans kan returnere igjen og igjen for å leve ut sine drømmer. Jeg er en av dem som folder hendene i håp om at Fable 2 blir så bra som Molyneux lover. Jeg tror ikke vi blir skuffet denne gangen!

**Kim Roar Spørkel**

**TERMOMETER**  
GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Ambisjonene er like store, men denne gangen ser det ut til at Molyneux holder det han lover.

Kommer HØST 2008



### Big Blue Box?

Bak Fable-spillene finner vi utviklerstudioet Big Blue Box, og ikke Lionhead som mange tror. Peter Molyneux er kun konsulent for utviklerne, men står bak mange av ideene i spillet.

Kommer 20. JULI



**TRYKK!** For å klare denne øvelsen må du trykke-trykk-trykk-trykke-trykk-trykk-RASKERE!-trykk-trykk-trykketrykk-trykke-trykk-trykk-trykketrykketrykkeTRYKK!!!!

## OL i knappemosing

Gjør klar tommelbandasjen, her skal det trykkes!



### BEIJING 2008

Plattform PC, PS3, 360 Utvikler EUROCOM  
ENTERTAINMENT Utgiver SEGA  
Sjanger SPORT

I august braker det løs. OL i Beijing. Og som vanlig er det duket for et spill til mesterskapet. Etter å ha tilbrakt noen timer med en tidlig kode, sitter jeg igjen med ett eneste inntrykk: Er det OL i knappemosing?

Denne typen sportsspill har virkelig stått stille i mange år. I 1983 kom Track & Field til arkadehallene verden over. Det handlet om å hamre på knappene så raskt som mulig for å vinne i de ulike grenene. Nå i sommer kommer Beijing 2008 med nøyaktig samme gameplay. Knappemosing. Og knappemosing er ikke goy.

Kan ikke noen prøve å tenke litt utenfor

boksen? Sånn som EA gjorde med kontrollsystemet i Fight Night og Skate. De kastet ut alle konvensjoner og designet noe helt nytt. Og spillene ble smått geniale for henholdsvis bokse- og skate-interesserte.

Sega har masse å gjøre for å få dette på beina før lansering. Min uferdige kode var full av bugs og feil. Men det verste er at selv om spillet skulle vise seg å bli feilfritt til lansering, så er spillsystemet så uinteressant, uinspirerende og resirkulert at det må et mirakel til for at dette skal bli særlig spennende.

**Carl Thomas Aarum**

**TERMOMETER**  
GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Bortkastet tid og penger.

BETATEST



GAMEREACTOR TESTER KOMMENDE SPILL

# Fiddy rydder opp

En gedigen spillkalkun får en svært lovende oppfølger. Vi har vært i Midtøsten med 50 Cent.



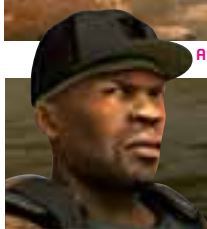
**50 CENT:  
BLOOD ON THE SAND**  
Plattform PS3, 360 Utvikler SWORDFISH  
Utgiver VIVENDI Sjanger ACTION

Amerikanerne sliter i Irak-krigen, og selvmordsbombere og opprørere kjemper innbitt mot okkupantene. Hadde de bare sendt 50 Cent og vennene hans til krigen, ville det blitt fart i sakene.

Nå foregår ikke 50 Cent-spillet i Irak-krigen, men det skal ikke mye fantasi til å se likhetstrekk mellom Midtøsten og det "fiktive landet" som spillutvikleren Julian Widdows insisterer på at spillets handling foregår i. 50 Cent har hatt konsert, og fått betaling i form av en nasjonalskatt, som så blir rappet av terrorister. Dermed er det bare å ta med seg gunnerne og ordne opp.

I tillegg til et helt absurd plott, lider spillet av den belastningen at det allerede finnes et 50 Cent-spill på markedet, et makkverk av dimensjoner som til tross for totalslakt i media solgte til gull og grønne skoger på det amerikanske markedet. Og det var derfor en kynisk gjeng med journalister som satte seg ned med Swordfish Studios for å se på hva oppfølgeren hadde å by på.

Kanskje er det fordi forgjengeren var så dårlig, men Blood on the Sand imponerte de



FAKTA

**CURTIS JACKSON**

Da 50 Cent i fjor skulle lansere skive samtidig med Kanye West truet han med å slutte å lage musikk hvis Kanye solgte mer plater enn ham. Det veddemålet har han tapt så det suser etter...

**ARSENAL** 50 kan bære med seg fire ulike våpentyper på hevtoktet.

fleste stort. Med Unreal 3-motoren under panseret og veteranene i Swordfish Studios bak spakene, er dette en slags absurd versjon av Gears of War der Marcus Fenix er byttet ut med 50 Cent. Det er ingenting å si på verken tempo eller brutalitet. Når Fiddy kjører kniven ut og inn av terroristmager før han slenger avgårde noen granater mot neste gjeng, lyser spillet macho spillglede lang vei.

- Vi er ute etter å gi spilleren en mer arkadepreget opplevelse. Vi belønner spilleren for å være macho. Du kan ta dekning og kjempe deg frem som i Gears of War, men det vanker store bonuser for å skyte fiender fra åpne

områder og utsette seg selv for fare, forteller Widdows under presentasjonen.

Spenn er viktig for alle rappere, og 50 Cent plukker med seg dollars og gull under sine reiser. Sammen med poengene brukes disse til å åpne opp nye våpen og ferdigheter.

Med co-op-muligheter og et heseblesende

## Når Fiddy kjører kniven inn og ut av terroristmager før han slenger avgårde noen granater, lyser spillet macho spillglede lang vei.

tempo, ser 50 Cent-spillet ut til å ha alt et actionspill skal ha for å lykkes. Det som nok odelegger mest for tittelen er hovedrolle-innehaveren selv, som nok vil skremme mange hip hop-hatere vekk fra det som antagelig blir et übermacho actionspill.

**\_Jon Cato Lorentzen**

**TERMOMETER**  
GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Glem trynet til 50 Cent, og du sitter igjen med noe som kan bli ganske moro. Vi gleder oss litt, faktisk.

Kommer **HØST 2008**

**Arkadeaction**

Med en pill råtten historie som bakteppe, fokuserer 50 Cent: Blood on the Sand på det som er viktig: skyting, eksplosjoner og action. Og her leverer spillet til de grader, både når det gjelder lyd og grafikk.

**UNREAL 3** Grafikkmotoren Unreal 3, som først ble brukt i Gears of War, dukker opp i mange skytespill for tiden. Og det begynner å bli lett å kjenne den igjen. Spillfigurene tar dekning som Marcus Fenix, partikkeffekter er like, og mange av spillene ser rett og slett litt ut som en modifisert versjon av Gears of War.

**PC vs 360**

Champions Online vil komme både på 360 og PC, noe som har medført mye hodebry designmessig for Cryptic Studios.

Kommer 2009

# Tegneseriehelter

Teamet bak City of Heroes jobber med nok et gigantisk superheltprosjekt.

**CHAMPIONS ONLINE**

Plattform PC, 360 Utvikler CRYPTIC STUDIOS  
Utgiver TBA Sjanger ONLINEROLLESPILL

I 2007 annonserte Cryptic Studios utviklingen av det meget lovende Champions Online. Rett før dette hadde de valgt å selge rettighetene til deres tidligere superheltspill City of Heroes og City of Villains, og også avbrutt utviklingen av det lovende Marvel Universe Online.

- City of Heroes var vårt første spill og slik ble også City of Villains en naturlig oppfølger, fordi et sted der det fins superhelter må det også finnes superskurker. Når Marvel ikke fungerte for oss, ga det mening å bruke den fantastiske nye teknologien vi hadde utviklet i et nytt prosjekt: Champions Online, sier Jack Emmert, kreativ direktør i Cryptic Studios.

Et spennende element i mange nye onlinespill er hvordan de skal ta vekk de statiske elementene av å føle seg låst i en klasse. Hvordan vil dette fungere i Champions Online?

- Champions Online er ikke et hvilket som helst annet MMO nettopp fordi man ikke blir like låst i klassen. Klassene kommer til å gi deg noen standardferdigheter, men så vil man kunne velge egne krefter. For eksempel kan man velge mellom elektriske krefter, mørke krefter og lignende. Og ettersom helten vokser kan man

igjen velge innenfor disse rammene samt spe på med krefter fra andre klasser, forklarer Emmert.

Et annet interessant aspekt ved Champions Online er at spilleren får skape sin egen erkefiende i tillegg til sin egen figur. Hvordan vil dette fungere i praksis samt virke inn på selve historien?

- Når man har laget sin helt kan man også lage sin erkefiende - man velger fiendens krefter, lakeier, utseende, og så videre. Ettersom helten din vokser vil erkefienden gjøre det samme. Spilleren vil kunne få flere sjanser til å skade fienden og møte han, og det hele vil bli avgjort i en endelig kamp. Deretter kan man velge om man vil fengsle fienden og eventuelt lage en ny. Over tid vil man kunne lage et helt galleri av personlige erkefiender, sier Emmert.

Som nytt introduserer også Cryptic Studios link mellom Xbox360 og PC, og utfordrer onlinerammene ytterligere. Det finnes fra før av bare ett onlinerollespill på Xbox 360, og Cryptic innrømmer at det er utfordrende.

- Det er mange utfordringer rundt nettopp dette. Konsollspillere venter veldig ofte en fokusert spillopplevelse med mye action og problemløsning. MMOs har gjerne et mer langvarig aspekt og er satt i mye større spillomgivelser. Ett av målene med Champions Online er å skape et spill som fokuserer på å

**FAKTA****CRYPTIC STUDIOS**

Cryptic Studios elsker superhelter, og gjorde suksess med City of Heroes. Så mye suksess at Marvel ble misunnelig og ville saksøke Cryptic fordi spillerne kunne lage superhelter farlig lik Marvels egne helter i City of Heroes. I stedet ble de enig om å samarbeide om et onlinespill, som dessverre ble kansellert.

både være actionfylt men samtidig vektlegger MMO-opplevelsen. PC-spillere vil ha muligheten til å spille en ny type MMO samtidig som de fortsatt har det langvarige aspektet, mens konsollspillere kan få prøvd ut MMOs og fortsatt beholde actiondelen, mener Emmert.

**Kristina Wiik**

**TERMOMETER**

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Nyskapende og fylt med superheltemagi. Vi gleder oss til å lage superhelten Trusemannen i 2009!



**INDIVIDUALISME** Ett av de sterkeste kortene til City of Heroes var friheten til å lage din egen helt unike superhelt. Dette aspektet skal bli enda bedre i Champions Online.

IT MAY TAKE BEING EVIL  
TO DEFEAT EVIL.



**18+**  
www.pegi.info



**BIOWARE**

# MASS EFFECT

OUR UNIVERSE IS IN YOUR HANDS

MASS EFFECT.COM  
KOMMER PÅ PC JUNI

BETATEST



GAMEREACTOR TESTER KOMMENDE SPILL

06-08

# Skyggespill møter rollespill

Gjengen bak noen av verdens beste rollespill diskker opp med et episk agentdrama.



## ALPHA PROTOCOL

Plattform PC/PS3/X360 Utvikler OBSIDIAN  
Utøver SEGA Sjanger ROLLESPILL

Hvis du har fantasert om å være en mystisk agent med omfattende trening i våpenhåndtering og sjarmerende replikker, kan drømmen gå i oppfyllelse i 2009. Obsidian Entertainment og Sega utvikler for tiden rollespillet Alpha Protocol.

Hovedrolleinnhaveren i dette agenteposet er CIA-agenten Michael Thorton, og oppdraget i spionopplevelsen er rett og slett å overleve og avdekke et internasjonalt komplott.

Obsidian har allerede gitt rollespillfans spill som Knights of the Old Republic 2 og Neverwinter Nights 2, så prosjektet har et bra utgangspunkt. Noen skeptikere har stilt seg spørrende til om utviklerne finner balansen mellom agentvirksomhet og action, men jeg har liten tro på at Obsidian lar dette glippe til å bli en ren actionfest.

Det finnes foreløpig svært lite informasjon tilgjengelig om spillet, men det er ingen tvil om at samtidsrollespill med agenttrekk er en ny og spennende vri på en ellers fantasy- og sci-fi-preget sjanger. Så langt har de ropet at Michael vil ha tilgang til ti forskjellige ferdighetstyper med ti nivåer. Av de avslørte ferdigheter har vi selvsagt pistoler og maskingevær, og de har også avslørt at spillet vil by på ferdigheter som nærkamp og sniking. Spillet skal være tilpasset alle spillestiler, så her er det underholdning for deg som liker å smelle kanonene og for deg som liker å snike utenfor allfarvei.

Kampsystemet likner etter sigende på en blanding av det vi finner i Mass effect og Uncharted. Altså et tredjepersonsperspektiv

med fokus på action. Absolutt ingen banebrytende vri, men utviklerne har tatt noen grep når det kommer til dialogsystemet. I stedet for tekstlinjer velger man forskjellige ansiktsuttrykk som respons, og valgene du tar er bindende. Det er ikke slik at man kan ta opp den samme dialogsekvensen på nytt og endre valg for å få en ønsket virkning. Snedig.

Verden i Alpha Protocol blir farget av valgene du tar, og det er lett å forestille seg at du ender opp som midtpunktet i en internasjonal skandale. Det blir antakelig et par hjerteskjærende øyeblikk der du må velge mellom dama eller saken. Du leste riktig; damer. Michael Thorton skal visstnok ikke stå tilbake for James Bond når det kommer til draget på damene. Det vil være mange av dem, og de vil være tilgjengelige for erobring.



### FAKTA

#### SJARMKLUMP?

I Alpha Protocol får spilleren styre samtale ved å velge hvordan Mike skal opptre. Man kan stille inn holdningen til Mike, som kan opptre truende, hard, profesjonell og sjarmerende. Ulike personer må håndteres på ulike vis og resultatet av samtale skal påvirke spillets handling.

Historien i spillet vil bli drevet frem av noen hovedlinjer, men underveis støter du borti mengdevis av valgfrie sideoppdrag. Oppdragene kan være lokale og lett løselige, eller de kan kreve lange reiser og grundig utforskning. I Alpha Protocol kan du nemlig reise mellom byer/land når du har lyst. Det er ikke offisielt hvor mange destinasjoner som vil være tilgjengelige, men Roma, Moskva og Saudia Arabia er blant dem. Finnes det noe stiligere enn å traske rundt med en koffert full av falske pass? Som gammel Ludlum-fan kan jeg ikke si annet enn at jeg gleder meg.

**\_Kim Roar Spørkel**

### TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



En spennende ny vri på den småslitne spionsjangeren, vi krysser fingrene.

Kommer MARS 2009

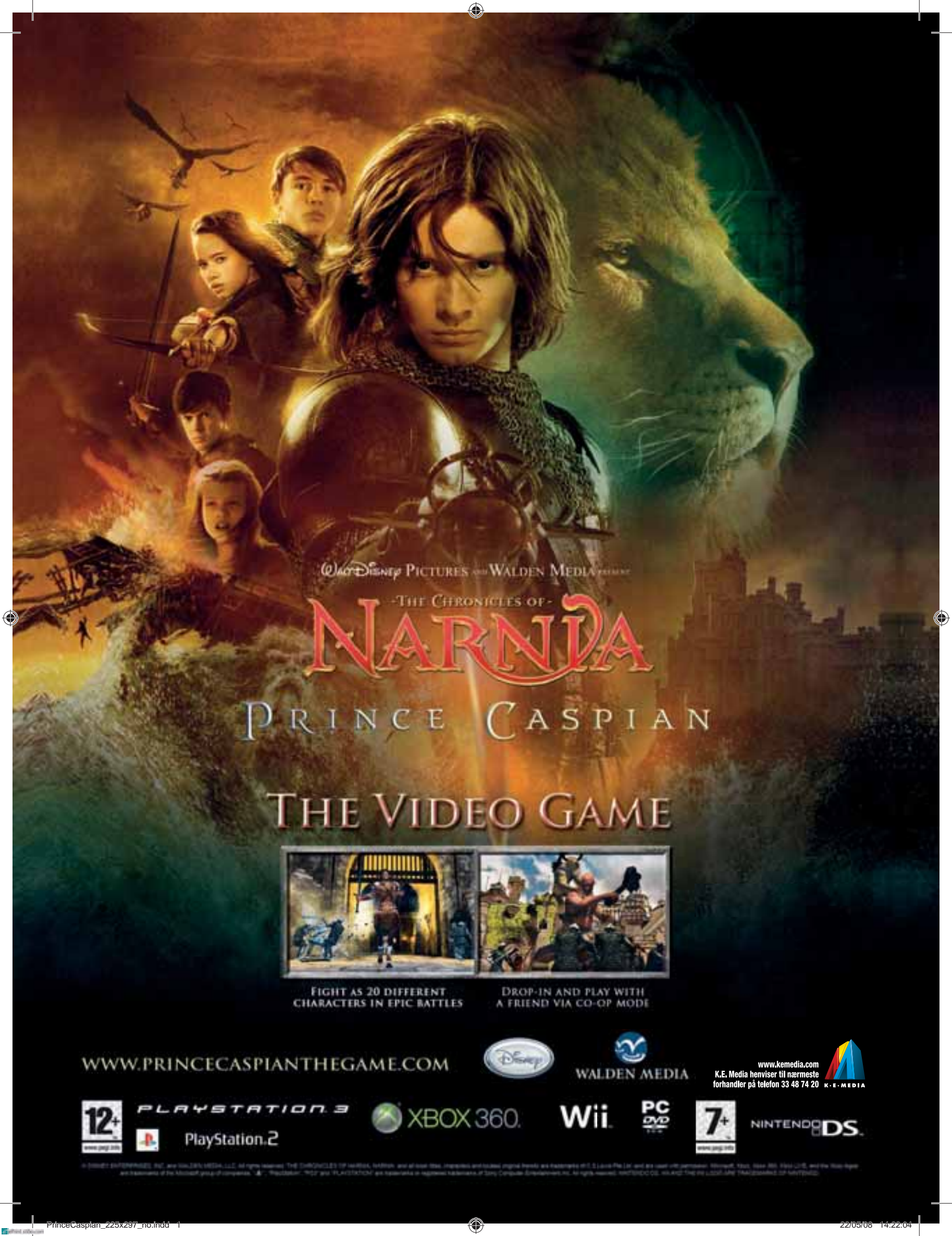


### Maskeball

Ikke alle du støter på er fiender, noen jobber ganske enkelt bare for kriminelle uten å vite det. Du kan selvsagt drepe disse, men det får konsekvenser for utfallet av oppdraget...



**I NYHETSBIDET** Mellom oppdragene kan agent Mike slappe av og se på TV i leiligheten. Dersom du har forårsaket rabalder, får du se innslag om dette på nyhetene.



Walt Disney Pictures and Walden Media present

# THE CHRONICLES OF NARNIA

## PRINCE CASPIAN

### THE VIDEO GAME



FIGHT AS 20 DIFFERENT CHARACTERS IN EPIC BATTLES

DROP-IN AND PLAY WITH A FRIEND VIA CO-OP MODE

[WWW.PRINCECASPIANTHEGAME.COM](http://WWW.PRINCECASPIANTHEGAME.COM)



WALDEN MEDIA

[www.kemedia.com](http://www.kemedia.com)  
K.E. Media henviser til nærmeste forhandler på telefon 33 48 74 20



PLAYSTATION 3



PlayStation 2



Wii



NINTENDO DS

© 2008 WALT DISNEY PICTURES, INC. and WALDEN MEDIA, L.L.C. All rights reserved. THE CHRONICLES OF NARNIA, NARNIA, and all other like, registered and/or unregistered trademarks and service marks of Disney Enterprises, Inc. and/or its affiliates. Narnia, Prince Caspian, and the other like are trademarks of the Microsoft group of companies. "PlayStation", "PSP" and "PLAYSTATION 2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. NINTENDO DS, DS and The Legend of Zelda are trademarks of Nintendo.

BETATEST



GAMEREACTOR TESTER KOMMENDE SPILL

06-08

# Byggmester Banjo

Rare bygger om Banjo-Kazooie fra et plattformspill til et kreativt byggespill.



## BANJO-KAZOOIE: NUTS & BOLTS

Plattform XBOX 360 Utvikler RARE  
Utgiver MICROSOFT Sjanger ACTION

Et av de beste spillene fra Nintendo 64s glansdager var Banjo-Kazooie. Det eneste tredimensjonale plattformspillet på konsollen som kom i nærheten av storheten til Mario 64. Utvikleren Rare har nå har flyttet fokuset sitt fra lekne Nintendo-maskiner til grafikkraftige Xbox 360, der bjørnen og fuglens eventyr skal fortsette til høsten.

Banjo er den litt dumsnille bjørnen som drasser med seg den frekke fuglen Kazooie i en ryggsekk. De to forrige spillene i serien kom på Nintendo 64, og var plattformspill der man skulle samle noter og puslebit, og etter hvert mye mer. I Banjo-Tooie gikk samlingen nærmest over styr, noe som gjorde spillet betraktelig dårligere enn forgjengeren.

I det tredje spillet, Nuts & Bolts, har Rare gått litt bort fra det originale plattformspillet, og satser på et mer kreativt spill.

- Vi har tatt bort enkelte av elementene i plattformspillet, og hovedidéen nå er å bruke tingene man finner til å sette sammen oppfinnelser som man skal bruke for å komme seg videre i spillet, forteller Salvatore Fileccia, sjefprogrammerer på spillet.



**LUFT, LAND OG VANN** I løpet av spillet kan man konstruere kjøretøy til bruk på land, vann og i luften. Spesielle deler som gir ekstra funksjoner kan finnes i løpet av spillingsgang.



I FARTA

### BANJO-KAZOOIE

Banjo-Kazooie var en diger suksess på Nintendo 64, med fargerik grafikk og et unikt britisk preg over hele spillet. Det er også mange myter rundt spillet, noen områder var umulig å komme til, og ryktene ville ha det til at de kunne låses opp med oppfølgeren.

Til tross for dette nye fokuset, handler det fortsatt om bjørnen og fuglens kamp mot den onde heksen Grunty. Fileccia er meget entusiastisk om den nye kreative delen i spillet:

- Det er litt vanskelig å forklare, men tenk deg en slags levende versjon av Lego, vi tar

## - Vi prøver å bringe nytt liv inn i en stagnert sjanger, og håper fansen setter pris på det.

blokker med funksjoner, motorer, vinger, propeller, og så videre, og putter dem sammen og bygger kjøretøy, sier Fileccia.

Hovedfokuset i spillet vil bli å greie forskjellige utfordringer. Noen vil du få utdelt et kjøretøy for å klare, men til de fleste kan du sette sammen ditt eget. Ifølge Fileccia har du

full frihet til å lage nøyaktig de kjøretøyene du ønsker. Kun fantasien setter grenser.

Til tross for at fokuset er tatt vekk fra plattformdelen og over på en kreativ byggedel, er ikke Fileccia bekymret for at fansen skal bli skeptisk:

- Vi prøver å bringe nytt liv inn i en stagnert sjanger, og håper fansen setter pris på det.

**Jon Cato Lorentzen**

**TERMOMETER**  
GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Ser utrolig lekkert ut, men vi er litt skuffet over reduserte plattformelementer. Kan allikevel innfri.

Kommer 30. NOVEMBER



### Digert

Områdene i Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts er svære. Hovedverdenen i spillet er seks ganger større enn noe nivå i tidligere Banjo-spill, og de andre områdene er også digre.

Kommer JULI



**GRATIS HVIS DU VIL** Battlefield: Heroes er i utgangspunktet gratis, men om du vil kjøpe nye klær, tilpasse figurene dine, og liknende, så må du betale.

## Nytt fra fronten

Krig er kanskje et helvete, men den er i alle fall gratis.



### BATTLEFIELD: HEROES

Plattform PC Utvikler DICE  
Utgiver EA Sjanger ONLINE SKYTSPILL

**Battlefield: Heroes er et helt nytt eksperimentelt prosjekt. Ikke bare for Battlefield-serien, men for hele spillindustrien generelt. Det er et stort spill med forventninger knyttet til seg og det har blitt lagt ned mye arbeid i det. Akkurat som en del andre spill. Det har imidlertid en vesentlig forskjell som skiller det fra en del andre spill: det er gratis.**

Den mest merkbare forskjellen fra andre spill i serien er perspektivet. Det er ikke lenger førsteperson, men tredjeperson. Man ser figuren sin utenfra, med alle dens utsmykninger og utradisjonelle klesvalg.

Alt er lagt til rette for at alle skal kunne spille Battlefield Heroes. Systemkravet er lavt, grafikken er sot, og matchmaking sørger for at nybegynnere spiller mot nybegynnere. Men selv om alle kan spille dette, betyr det ikke at alle vil spille dette. Klovnelyder ved basefangst og prosjektilddeling vitner om en humororientert opplevelse, men jeg kjenner nok av hardbarka gamere som ikke er fullt så forelsket i lystige tilnærminger. Men for oss andre? Gøy, gøy, gøy!

**Daniel Guanio**

**TERMOMETER**  
GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Bytt ut den grusomme tittelmusikken, og fiks litt på kjøretøykontrollene, så har vi mest sannsynlig sommerens hyggeligste krigsspill.

BETATEST



GAMEREACTOR TESTER KOMMENDE SPILL

06-08

# Kald krigskraft

Ti nye ferdighetsnivåer. Kalde vinterlandskap og en ny krigerklasse. Kim Visnes undersøker.

**WOW: WRATH OF THE LICH KING**Plattform PC Utvikler BLIZZARD  
Utgiver VIVENDI Sjanger MMO

WoW - eller World of Warcraft som det er forkortelse for - har blitt et navn som er synonymt med online-rollespill. Hvis man sier ordet "WoW" i spillsammenheng til noen kan det fort utarte seg til en debatt om hvorvidt det å bruke tid på et spill som aldri tar slutt er greit eller ikke.

Blizzards hjertebarn har vært med oss i mange år nå, gjennom godt og ondt. Og nok en gang er det på tide å tine den kalde kontoen for å reise tilbake til Azeroth; hvor demoner, drager og magi har trollbundet spillere helt siden strategispillene Warcraft herjet på begynnelsen av 90-tallet. Over ti millioner mennesker har så langt besøkt Azeroth, og stadig flere kommer til. World of Warcrafts suksess ser ikke ut til å ha noen slutt.

Jeg syns personlig det er litt skremmende denne gangen. Jeg har holdt på med dette spillet i snart fire år. Min magiker og meg har vært gjennom mye sammen: vi har sett storslåtte kamper, fisket i vannet i Moonglade og drept både drager og demoner. Og vi gjør oss nå klare til å vende tilbake.

Blizzard har valgt å øke nivået fra 70 til 80,



**INGEN DUELL** De etterspurte 1-mot-1-arenaene ble for vanskelig å balansere, og ble vraket fra spillet.

**FAKTA****WORLD OF WARCRAFT**

World of Warcraft er verdens største onlinerollespill med over ti millioner spillere. Spillet ble lansert i 2004, og spilles av spillere over hele verden.

og introduserer samtidig noe de har kalt "Hero Class". I tillegg åpnes et nytt kontinent i Azeroth kalt Northrend. Som navnet tilsier vil det denne gangen omhandle den beryktede Lich-kongen som har terrorisert Azeroth ved flere anledninger. Tilleggspakken tar spilleren med på en episk reise til landet som kan minne om Norge i vikingtiden. Mye av inspirasjonen bak utvidelsen ligger i norrøn mytologi og gamle sagn. Det er snolagte vidder med store bygninger i massiv tømmer; vakkert og atmosfærisk.

Wrath of the Lich King prøver å gjøre det mer moro for hardcore-spillerne igjen. Mye av det som gjør WoW moro i mine øyne dog, er det

faktum at spillet er lett å plukke opp for hvem som helst, og at historien virkelig er noe som driver spillet, ikke bare et slags pålegg som tvinges ned halsen din, eller noe for å få spillet til å virke mindre overfladisk enn det er. Blizzard har lagt ned mye arbeid i historien til Azeroth, dens helter og fiender, og det føles når man

## Tilleggspakken tar spilleren med på en episk reise til et land som kan minne om Norge i vikingtiden.

spiller det. Ja, spillet har evig "grinding" og end-game er mye av det samme, men det er veien dit som alltid var interessant for meg. Det å se min karakter vokse, ikke bare ved å bli sterkere, men at historien flettes rundt min karakter. Uansett hvor lite mitt "bidrag" er til helheten, føler jeg likevel at det er et bidrag som har en innvirkning på historien.

**Kim Visnes**

**TERMOMETER**

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Mye nytt fra Blizzard. Jeg ser frem til å teste spillet enda mer under Blizzard Invitational i Paris i sommer.

Kommer HØST 2008

**Death Knights**

Den nye klassen i Lich King er Death Knights. Alle raser kan spille Death Knight, som er en kriger med evnen til å skape skadeområder, samt reanimere døde vesener som så vil slåss for dem.

**SMÅ OG STORE RAIDS** Når figuren din har nådd et høyt nivå er det raids, å gå sammen med en gruppe for å klare et oppdrag, som holder motivasjonen oppe. Nytt i Lich King er at alle raids kan gjennomføres med ti eller 25 spillere. Oppdraget tilpasser seg størrelsen på gruppa, men vil du ha de festerne belønningene er du nødt til å finne deg en stor gruppe å raide med.

# The Ultimate Racing Competition



ARE **YOU** *FAST ENOUGH TO* **WIN**  
A SEAT **SILVERSTONE** AND ULTIMATELY  
AT *RACE* **REAL LIFE**  
AT THE **DUBAI** *24hr* **RACE?**

Gran Turismo Sport Prologue © 2007 Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Polyphony Digital Inc. All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery for Gran Turismo Sport are trademarks and/or registered marks of their respective owners. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be an imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. All rights reserved. "PS" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS" is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved.



Ever dreamed of being a real racing driver? With PLAYSTATION®3, you could be! Register at [www.gtacademy.eu](http://www.gtacademy.eu), then play GT5 Prologue online. The 20 fastest racers in your country go to a national final and the fastest national driver wins a seat at the GT Academy at Silverstone and gets to train with the Nissan team for real. Two winners from Silverstone will then take part in a real life race in a fully race prepared Nissan 350Z at the 24hr race in Dubai in January 2009.

Terms and conditions apply, go to [www.gtacademy.eu](http://www.gtacademy.eu)  
Online competition ends 18th of July.

Drivers of the world, start your engines!



[www.gtacademy.eu](http://www.gtacademy.eu)



PLAYSTATION 3





# GEARS OF WAR 2

Carl Thomas reiste til Epics hovedkontor for å få en prat med utviklerne, og ta en nærmere titt på Gears of War 2...

Format **XBOX 360** Utvikler **EPIC** Utgiver **MICROSOFT** Sjanger **ACTION** Utgis **28. NOVEMBER**



**MER MOTORSAG!**  
Motorsagen er selvsagt med denne gangen også, i enda større skala. Denne gangen skal alt og alle sages, blod skal sprute og kroppsdelene skal fly. Akkurat som Gears of War skal være.

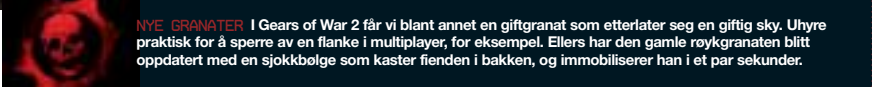
**KOMMANDERING ER UT!**  
Mange ignorerte kommandosystemet i originalen, og det er Epic fullt klar over. Denne gangen har de valgt å droppe det helt, og heller fokusert mer på fortelle deg om hvor lagkameratene dine er til en hver tid.



## BESKYTTELSE

Flere typer skjold i Gears of War 2...

Det blir flere typer skjold i Gears of War 2. Du kan for eksempel plukke opp en downet fiende, og bruke han som menneskelig skjold. Da blir du selvsagt tregere, og kan kun skyte med pistolen, men i praksis fungerer det som et ekstraliv om du skulle bli beskyttet med for eksempel boomeran. Skjoldet vil forsvinne og det vil regne kroppsdelene, men du er i det minste i live. Videre kan du plukke opp vanlige skjold, som fungerer på nesten samme måte. Disse kan du i tillegg sette fast i bakken, så de står som permanente skjold - men pass på - en fiende kan komme og sparke det ned...



**NYE GRANATER** I Gears of War 2 får vi blant annet en giftgranat som etterlater seg en giftig sky. Uhyre praktisk for å sperre av en flanke i multiplayer, for eksempel. Ellers har den gamle røykgranaten blitt oppdatert med en sjokkbølge som kaster fienden i bakken, og immobiliserer han i et par sekunder.

**J**acinto er under angrep. Snart har vi ikke mer igjen å forsvare. Og når det ikke er mer å forsvare, har vi bare én mulighet: Gå til angrep. Hvis vi skal se nye årstider komme og gå, se barna våre vokse opp, og til slutt oppleve den freden vi aldri før har sett, må vi tilintetgjøre Locust!

Tordentalen fra menneskenes overste leder etterlater seg et enormt tomrom. For på planeten Sera har det vært krig i 94 år. En hel generasjon mennesker har kun sett krig. Som

taktisk manøver som kan sammenlignes med 6. juni 1944. D-dagen. I et siste panisk åndedrag sender det lille som er igjen av menneskeheten alt de har ut i kamp, og prøver å avgjøre krigen en gang for alle. Make or break. Do or die.

Utgangspunktet er at hele operasjonen fra eneren, der du skaper en enorm kjedeeksplosjon langt der nede i Locust-hulene, slo feil. Locust overlevde. Og ikke bare har de overlevd, de har vendt tilbake i

## I et siste panisk åndedrag sender menneskeheten alt de har ut i kamp, og prøver å avgjøre krigen en gang for alle.

en sivilisasjon kjenner de ikke fred. Krigen er deres hverdag. Deres liv. Men menneskene kan ikke lenger slå seg til ro med å forsvare seg og bare overleve. Da vil de sakte men sikkert dø helt ut. De må angripe.

Gears of War 2 starter med en kjempeoffensiv fra menneskenes side. En

større antall og med større styrke enn noen gang før. Hele byer har forsvunnet ned i såkalte "sinkholes", enorme hull i bakken. - Ikke bare en bil eller et hus, men se for deg byer på størrelse med Seattle eller Los Angeles bare forsvinne ned i bakken, forteller produsent Rod Fergusson.



**COOOLETRAIN** Ifølge Cliffy B er Cole en av de best likte sidefigurene i Gears of War, så selvsagt er den voldelige fotballspilleren med i oppfølgeren også. Han spiller en litt større rolle enn sist, og Mighty Rasta låner så klart stemme til muskelberget denne gangen også.

## DUELLER

### Motorsagdueller!



Vi husker teaseren fra GDC, en motorsagduell mellom Marcus og en Locust som endte med at Locusten ble sodomert av en motorsag. Vel grunnen til at det er i teaseren, er selvfølgelig fordi det er med i selve spillet. Og selv om teaseren bare var i sort og rød, ble alt gjort i spillmotoren. Med et svart/rødt filter over. Det blir motorsagdueller, også online. Om to stykker fyrer opp saga på likt, blir det en knappmoseduell, og den som trykker hurtigst, deler fienden i to. Utrolig hektisk, og fantastisk tilfredsstillende når du vinner!



**NYE FIENDER** Ett av de nye monstrene heter Cantis. Dette er en slags Locust-munk som kaster rundt seg med giftgranater, og i tillegg kan han redde downede Locusts med et skjærende krigshyl. Videre kan han påkalle en såkalt Rock Worm. Denne graver seg rundt under bakken, og resultatet er et bevegelig cover over bakken som flytter seg rundt på slagmarken.

Byen Jacinto er en siste bastion av håp. Menneskehetens siste skanse. Akkurat der den ligger, oppå et naturlig platå i omgivelsene, kan ikke Locust bryte opp av bakken. Der kan menneskene gjemme seg og samles. Men siden Locust ikke kan grave seg opp inne i selve byen, har de begynt å grave rundt. Om de kommer seg rundt hele vil Jacinto til slutt også synke, og vår skjebne vil være beseglet.

- I det originale Gears of War står menneskeheten med ryggen opp mot veggen. I Gears of War 2 er de i ferd med å bli kastet over hele veggen, sier sjefprodusent Cliff Bleszinski.

Personlig måtte jeg fnyse litt av den "bigger, better and more badass"-linja på GDC. Kan det bli mer hARRY, liksom? Men mens jeg sitter her, på Epics hovedkvarter langt ute i ingeniørland i

## - I originalen står menneskeheten med ryggen mot veggen. I oppfølgeren er de i ferd med å bli kastet over hele veggen...

North Carolina på den andre siden av dammen, og hører på de to produsentene snakke om Gears of War 2, gir det plutselig litt mer mening. Jeg begynner så smått å få en liten oversikt over hva Gears of War 2 vil dreie seg om, og jeg kan egentlig ikke krangle med dem. Det er faktisk, veldig kort oppsummert, akkurat det Gears of War 2 dreier seg om: Bigger, better and more badass.

Gears of War 2 blir større i skala. Du blir sendt langt under bakken ned i dype grotter for å utforske mysteriene om hvem Locust egentlig er, og hvor de bor. Videre går ferden til den høyeste fjelltoppen, til en forlatt landsby dekket av snø som har fått et rosa skjær i lyset fra den synkende solen. Ja, også skal du innom alle miljø mellom disse to, lover utviklerne.

- Der Gears of War stort sett utspilte seg om sommeren, er vi nå kommet til den siste høstdagen, eller første vinterdagen på planeten Sera, forteller Fergusson.

- Dette er en interessant visuell endring, og skiller det rent estetisk fra originalen, men det er også en fin metafor på det vi prøver å gjøre med historien. Vi er kommet til høsten for menneskeheten. Det nærmer seg slutten.

Og av det jeg har sett, så virker det som et



## HAMMER BURST

### Masse nytt isenkram i oppfølgeren!

Lanceren, med sin motorsag, er selve symbolet på Gears of War. Nå får den en real utfordrer i Hammer Burst. For hver eneste online-kamp får du valget mellom å starte med Lancer eller Hammer Burst. Den nye børsa føles litt uvant i starten, men den er faktisk mer effektiv enn Lanceren. Ikke like sterk melee som motorsagen, selvsagt, men gjør mer skade per kule. Du kan velge mellom enkeltskudd eller automatmodus, men det må også nevnes at det er mer rekyl i denne enn i Lanceren. Epics erfaring er imidlertid at drevne spillere blir enda bedre med Hammer Burst.



### SVERM AV FIENDER

En av nyhetene i Gears of War 2 er at man møter betydelig flere fiender om gangen. Epic har greid å trykke inn fem ganger så mange fiender samtidig, til tross for at de er både mer detaljerte og smartere enn i Gears of War

effektfullt historiemessig og visuelt grep, som er med på å drive den overordnede historien videre. Og apropos historien. Jeg har spilt gjennom eneren fire, fem ganger, men jeg tror egentlig ikke jeg kan gjenfortelle historien skikkelig for deg. Jeg har selvsagt fått med meg de store linjene, som at vi må drepe Locust før de dreper oss. Lett. I tillegg var det noe med en resonator, også ett eller annet med faren til Marcus, men utover det så er det egentlig litt vagt for meg nøyaktig hva Gears of War handler om. Nettopp dette har Epic tenkt å gjøre noe med i oppfølgeren.

- En av årsakene til at det var så forvirrende var at vi gjerne ville ha et blockbuster-tempo over det hele. Vi ville ikke ha 40 minutter med filmsekvenser og langdryg prating, forteller Fergusson.

- Som for eksempel når Marcus møter Hoffman i eneren. Vi ville ikke bare ha to mennesker som stod rett opp og ned og pratet sammen. Det er kjedelig. Så vi satt opp et angrep på dem, og hele samtalen forløp

## - Nå kan du sparke en knekjørt Locust i siden så de havner på ryggen, og så trampe dem i trynet slik at du ser ansiktet før du knuser det.

mens de ble beskyttet, og med eksplosjoner og full fart hele tiden. Problemet var at folk bare ble distraheret. Vi gjorde ikke en god nok jobb med å minne folk om The Resonator og Alfa-gruppa. Det er en av leksene vi har lært. Det er viktig å minne folk på om hva som foregår. Og det er viktig av flere forskjellige grunner. For det første kan alt som skjer på skjermen være et forstyrrende element for historien. For det andre er det også viktig å innse at spill ikke er filmer.

Og det er helt sant. Spill er ikke filmer. Spill som medium har grunnleggende helt andre forutsetninger for å kommunisere med mottakeren. Men det største, og kanskje viktigste poenget er at spill sjeldent blir konsumert i én sitting. Film får nøyaktig samme problem med historieformidlingen om man ser en halvtime av filmen en dag, har pause i tre dager, og så setter seg ned igjen for å se en halvtime til. Ting ville blitt veldig forvirrende, fordi man mister tråden.

- Av erfaring har vi lært at vi må lage en bedre narrasjon enn i originalen, forteller Bleszinski.

Cliffy B veiver med armer og ben mens han entusiastisk forteller om hvordan Gears of War bare var en setup. Det etablerte en verden, og handlet mest av alt om å bli kjent med Marcus og hele konflikten. Men

oppfølgeren er like mye Doms historie. En mye mer følsom skjebne enn vi er vant med i dette macho-universet. I kaoset på Emergence Day forsvant barna til Dom. Det ble for tøft for kona til Dom, Maria Santiago, og snart var hun også forsvunnet. Uten et spor. Dom har mistet hele sin familie til Locust, og det er det som driver han. En evig leting etter resten av familien.

- Gears of War 2 blir ikke bare større, med større slagmarker og større kriger, flere henrettelser og mer blod. Alt det er kult, men oppfølgeren er også mer intim. Vi får en mer personlig historie om de ulike karakterene, forteller Cliff.

Det er mulig Cliff synes testosteronnivået i rommet ble litt for lavt et øyeblikk, for fra hjerteskjærende familiedrama hopper han raskt over til å fortelle om blod, store muskler, nye gønnere og brutale henrettelser. Og at alt blir penere i Gears of War 2.

De første spillene som kom til Playstation 2 så ikke særlig bra ut. Mot slutten av

konsollens levetid kom det imidlertid spill som var rene visuelle oppvisninger. Da snakker vi om spillsykluser innenfor samme konsollgenerasjon. I andre syklus er utviklerne blitt enda bedre kjent med verktøyet, og får til enda mer enn i første syklus. Tredje syklus er bedre enn andre syklus, og så videre. Cliffy B forteller at Gears of War var den første syklusen i Xbox 360s levetid. Gears of War 2 vil markere skillet til andre syklus, som presser enda mer juice ut av samme maskinvare.

- Vi føler at vi la lista for nestegenerasjonsgrafikk med Gears of War, og vi er veldig stolte av det, men vi føler også at vi kan ta det enda lenger i oppfølgeren, forteller han.

Også volden har blitt mer grafisk i oppfølgeren.

- Vi har tatt volden, og skrudd den opp et hakk, sier Rod.

- Før kunne du trampe inn skallen til en skadet Locust. Nå kan du sparke dem i siden så de havner på ryggen, og så trampe dem i trynet slik at du ser ansiktet før du knuser det. Cliffy B skyter inn:

- Volden vår kan sammenlignes mer med Evil Dead 2 og Army of Darkness, enn for eksempel Saw eller Hostel-filmene. Det er nesten slapstick. Din første reaksjon er bare å





**SINTE SUPERSOLDATER**  
Tai er en av de nye gutta i gjengen til Marcus. Han er opprinnelig en gammel kompis av Marcus, og de to har reddet hverandres liv opp til flere ganger da de kjempet side om side i Pendulum-krigene. En aldri så liten gjenforening, altså.

**FLAMMEKASTER = MORD!**  
Denne flammekasteren er sannsynligvis den lekreste sådan du har sett i et spill noen gang. Også er det utrolig tilfredsstillende å forkulle en skitten Locust, eller en annen spiller i hektiske onlinekamper.



**SPRUTENE I MODER**  
Partikkelleffektene er enda mer sentrale denne gangen, når både betong, bygningsmasse og vann spruter rundt deg. I tillegg kan du skyte en fiende til konfetti, i herlig macho Gears of War-stil.

**DIZZI**  
Dizzi er nok et nytt medlem i dunder-teamet i Gears of War 2. Han har blitt med i COG-heeren mot at familien hans får bo i den siste trygge byen, Jacinto. Ikke bare er han en beinhard kriger, han har også en veldig toff hatt!

**LITEN, STOR ENDRING** Stopping Power er en liten, men svært merkbar endring i Gears of War 2. Spesielt online. Kort oppsummert betyr det at hvis du blir beskytt, så mister du fart. Det betyr i praksis at du ikke lenger kan rushe rett i angrep med en hagle, da er du sannsynligvis død før du er fremme.

knise og smile. Du blir ikke kvalm, liksom. Dette er et stilisert videospill. Det er ikke en fyr med en baseball-caps og en Ball-genser som banker opp en annen fyr med et balltre. Dette er absurd store spacemarine-lignende karakterer som kutter oglemenn i to.

Og etter seks timer med kontrollen i hånda, er det ingen tvil. Gears of War 2 er et mer brutalt spill enn originalen. Spesielt med tanke på de nye henrettelsene. Nå er det ikke lenger bare det gode gamle fot-i-skalle-trikset som gjelder. Hvis du går bort til noen som er downet, har du nå et valg på alle fire knappene. Trykk A, så plukker du han opp og bruker han som menneskelig skjold. Trykk B for å ende hans miserable liv med melee. Med X tar du en vanlig curbstomp, og med Y kan du drepe ham med en spesialsekvens avhengig av hvilket våpen du har. Eneste fellesnevner er mye blod...

Etter onlinesuksessen til det første Gears of War, er det nå blitt et mye større fokus på flerspillerdelen av spillet. For det første øker antallet fra fire mot fire til fem mot fem. Det var i utgangspunktet fansen som ville øke, fordi

## - Kort oppsummert er det Capture the flag, hvor flagget er en person med et gevær som vil skyte deg.

mange andre spill opererer med fem mot fem, så det er en vanlig klanstørrelse. I tillegg øker antall moduser – i oppfølgeren får vi minst syv spillbare moduser fra lansering.

Den første nye modusen vi fikk teste heter Meatflag. Dette er Epics testosteron-versjon av vanlig Capture the Flag, og jeg syns Rod Fergusson sier det best selv:



GEARS OF WAR



GEARS OF WAR 2



GEARS OF WAR

**GRIDLOCK 2.0** - Gridlock er malen for alle multiplayer-kart, forteller produsentene. - Det er vårt favorittkart, og det er fansens favorittkart, så derfor måtte vi bare ha med en Gridlock 2.0 i Gears of War 2. Og selv om man umiddelbart kjenner igjen layoutet, ser det ut til at det har stått urørt i de to årene det har vært under utvikling. Og her har naturen har gått sin gang, Gridlock 2.0 er helt gjengrodd.

**UNREAL ENGINE 3.5** Det er mange grafiske oppg lyssetting, og heller satse på mer Hollywood-lys. D utrustningen. Ellers kan du også forvente at beton

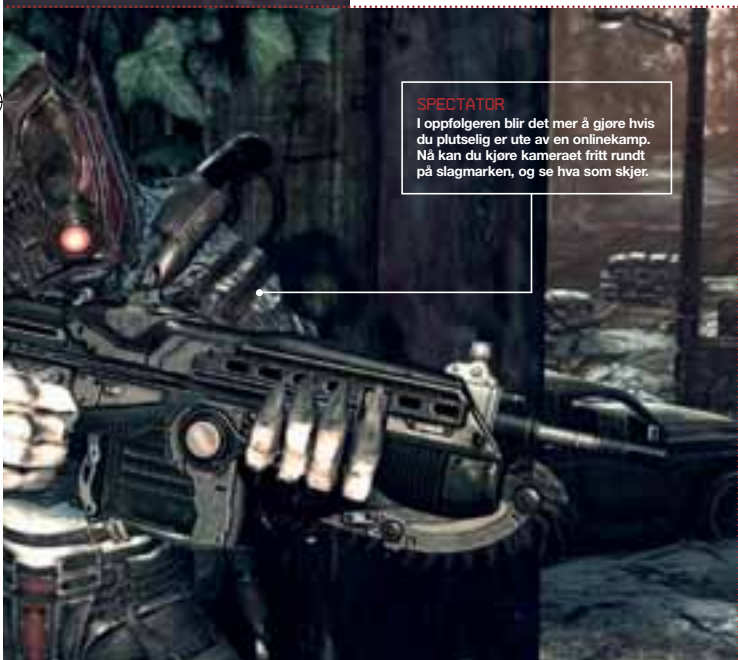


**DEL EN LOCUST I TO**

Når produsent Rod Fergusson demonstrerte denne henrettelsen, sto han med et stolt glis om munnen.  
- Just a little thing I like to call chainsawdomy, liret han av seg, til brautende latter. Præhæhæhæ!



**MER CASH** Det er ingen tvil om at Epic har fått mer penger å rutte med denne gangen. Totalt jobbet ca. 60 mennesker med det første spillet, men nå sitter det over 100 mann på fulltid for å få oppfølgeren i havn i tide. I slutten av november skal alt være klart...



**SPECTATOR**

I oppfølgeren blir det mer å gjøre hvis du plutselig er ute av en onlinekamp. Nå kan du kjøre kameraet fritt rundt på slagmarken, og se hva som skjer.

## DONINGER

**Et knippe nye kjøretøy...**

Ett av de nye kjøretøyene er The Centaur. Kort sagt: Den øverste halvdel er en tanks, og den nederste halvdel er en monstertruck med enorme hjul. Så du får en kul, gyngete bil å brette rundt med. Tilfeldigvis kan du kjøre rundt med denne på et av snobrettene. Og tilfeldigvis er det enormt mange Locusts på akkurat det brettet. Dessverre kjørte Marcus og gjengen avgårde akkurat før vi rakk å ta bilde...

- Kort oppsummert er det Capture the flag, hvor flagget er en person med et gevær som vil skyte deg.

Fem mot fem altså, begynner på hver sin ende av brettet. I midten står en stakkars

Dette er ikke lenger to lag med fem spillere, men fem lag med to spillere. Nå har du bare en venn og åtte fiender å forholde deg til. Ingen respawns. Ekstremt intenst og nervepirrende, stiller høye krav til samarbeid og kjemi mellom

## Dette er ikke lenger to lag med fem spillere, men fem lag med to spillere. Nå har du bare en venn og åtte fiender å forholde deg til.



nye oppgraderinger i Gears of War 2. For det første har Epic bestemt seg å gå bort fra realistisk blod-lys. Dette er for å fremheve karakterene mer på skjermen, og vise flere detaljer i ansiktet og i at betongen spruter etter en velplassert granat, i tillegg til at vanneffektene er mye bedre.

stranded med en hagle, og han er kjøttflagget. For å score må du skyte han i kne, og dra han med deg til en angitt sone. 1-0. Respawns på alle hele tiden. Utrolig hektisk, masse tempo, masse krutt, krevrer litt teamplay, og det er moro hele veien.

Neste modus er Guardian. Fem mot fem, hvor hvert lag har én leder. Så lenge denne lederen er i live, vi resten av laget respawns uendelig mange ganger. Helt til lederen er død. Da er du på ditt siste liv. Krevrer masse kommunikasjon og et tett samarbeid. Man må holde sammen hele tiden, og jakte på fiendens leder, samtidig som man slår ring om, og beskytter sin egen lagleder.

Siste nye modus vi fikk prøve var Wingman.

spillerne, og laget er selvsagt mer avhengig av individuelle ferdigheter for å vinne. Føles mest av alt som å spille coop online, og det fungerer som bare det. På sitt beste er dette den kuleste av de nye modusene.

Jeg skulle ønske jeg bare kunne skrive og skrive om dette spillet, for det så masse å snakke om. Nye monster, nye våpen, nye kjøretøy, bedre matchmaking, større onlinedel, mange nye moduser, motorsagdueller, granatfeller, de nye lagkameratene, det enorme universet – alt ser ut til å overbevise gamle fans. Jeg har i alle fall funnet frem min Lancer, og er klar til å reise til fronten når krigen vender tilbake til min Xbox 360 i november i år.

**\_Carl Thomas Aarum**



**DON KING**  
 ★ PRESENTS ★  
**PRIZEFIGHTER**

**10 STARS? MORE LIKE  
 A ZILLION STARS.**

**MAN THERE AIN'T ENOUGH FOR THIS  
 STARS IN THE SKY GAME BABY.**



COMING JUNE 2008  
[www.2ksports.com/prizefighter](http://www.2ksports.com/prizefighter)

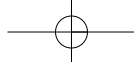
[www.kemedia.com](http://www.kemedia.com)  
 K.E. Media henviser til nærmeste  
 forhandler på telefon 33 48 74 20



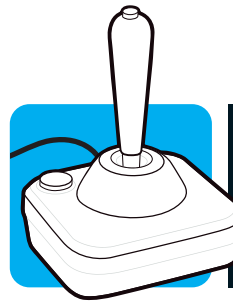
© 2008 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. 2K Sports, the 2K Sports logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. The Don and Crown logo is a registered trademark of Don King Productions, Inc., and such logo and Don King's name, image and likeness are used under the license of Don King Productions, Inc. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

Jump in.





# ANMELDELSER



## STOL PÅ VÅR DØMMEKRAFT

Hver måned tester våre erfarne anmeldere de nyeste spillene. Vi tester alle spill nøye slik at du unngår minefeltene i spillbutikkene.

### UAVHENGIGE, RETTFERDIGE SPILLTESTER

Les over 1400 anmeldelser: [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no)

#### MÅNEDENS UTVALGTE!

# RACE DRIVER GRID

Forza Motorsport og Gran Turismo bør sjekke bakspeilet. Det er en ny racingkonge i byen!



## GAMEREACTOR #60

Floy forrige nummer ut av bilvinduet når pappa kjørte altfor fort på motorveien? Her har du i alle fall karakterene fra mainnummeret.



**Grand Theft Auto IV** 18/19  
Xbox 360, PS3  
**Age of Conan: Hyborian Adventures** 9/19  
PC  
**Time Crisis 4** 4/19  
PS3  
**Ikaruga** 9/19  
Xbox 360



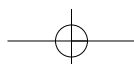
**Rock Band** 9/19  
PS3, 360, Wii, PS2  
**The World Ends With You** 8/19  
Nintendo DS  
**Riff: Everyday Shooter** 6/19  
PS3



**Crisis Core: Final Fantasy VII** 8/19  
Wii  
**Assassin's Creed: Altair's Chronicles** 6/19  
Nintendo DS  
**Phantasy Star III** 4/19  
Wii

GAMEREACTORS KARAKTERSKALA 1/19 Selvpining 2/19 Elendig 3/19 Fryktelig 4/19 Dårlig 5/19 Middels 6/19 Okay 7/19 Bra 8/19 Meget bra 9/19 Fantastisk 10/19 Mesterverk

[WWW.GAMEREACTOR.NO](http://WWW.GAMEREACTOR.NO) Vil du lese mer enn 1400 anmeldelser? Besøk [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no)



ANMELDELSER



GAMEREACTOR TESTER NYE SPILL

# SUPER SMASH BROS. BRAWL

Daniel har spilt til tomles og tær er såre; øynene renner og skjermen flimrer. Han er frelst.

Plattform **NINTENDO WII** Utvikler **HAL LABORATORY** Utgiver **NINTENDO** Utgis **27. JUNI** Antall spillere **1-4** Testet versjon **USA** Anb. alder **12+**

Sjanger **KAMP**



**ENSPILLER?**

I motsetning til tidligere Smash Bros-spill har Brawl en ganske dyp og omfattende enspillerdel som virkelig er verdt å spille gjennom.



**FAKTA**

**ONLINE**

Smash Bros-spillene er laget for flere spillere, og onlinebiten i Brawl fungerer helt greit. Når man spiller mot ukjente motstandere er det ikke like spennende ettersom man ikke kan kommunisere, se hva de kaller seg, og ofte opplever man at det hakker og går tregt. Har man noen vennkoder er det flere hakk morsommere å spille Brawl over nett.

**TIPS**

**SJEKK UT** Super Smash Bros. Melee **WII, GAMECUBE** Gamecube-versjonen står fortsatt støtt på egne ben, men Brawl har mer av alt.

I en merkelig knekk på fightingspillenes tradisjon kom Super Smash Bros. til Nintendo 64. Her var det ikke intrikate knappeskomboer, fryktløse muskelmennesker, arenaer på ett nivå og to mot to, her skjedde det noe nytt. Banene ble større og fikk flere etasjer, kameraet zoomet ut, antall spillere økte til fire og slåsskjempene viste seg å være Nintendos egne helter. Spillet ble, ikke overraskende, meget populært.

Etter en kort tur innom Gamecube, er det nå klart for seriens debut på Nintendo Wii. Denne gangen får du kontrollere enda flere Nintendo-helter enn tidligere. Her har utviklerteamet røsket fram ytterligere kjenninger fra kjente franchiser. King Dedede gjør sitt inntog med den tverrpersonlige Meta Knight, begge fra Kirby-serien. Pit – eller Kid Icarus som han egentlig heter – flakser inn på listen. Olimar og hans Pikmin har ankommet. Wario, Ike, Diddy Kong og Lucas for å nevne flere. Aldri har du sett så mange Nintendo-figurer stuert sammen på ett sted, og det er intet mindre enn et fantastisk tilskudd i en allerede strålende kavalkade. Ja, for den grunnleggende listen med Mario, Peach, Bowser, Samus og resten av gjengen er selvfølgelig også intakt.

Men det stopper ikke der. Helt siden den



**TEKNIKK?** Mange har kritisert Smash Bros-spillene for å belønne de som bare trykker vilt, men spillet har faktisk en enorm dybde i kampsystemet sitt, som virkelig belønner de som trener.

første traileren har vi visst én ting: Snake fra Metal Gear Solid trår inn på arenaen, sammen med figurer fra en haug av andre spillserier.

Det er i all betydning en massiv spillpakke vi får tildelt. På det mer tekniske kan det nevnes at SSBW er det første Wii-spillet som kommer på en double-layer disc. Hal Laboratory, det eminente utviklerteamet bak spillserien, har virkelig lagt seg i selene og fylt

platen til bristepunktet. Sanglisten strekker seg nær 300 og det bugner av filmklipp. Proporsjonen merkes også lett når man navigerer hovedmenyen for første gang. Alle de gamle modusene har sin vante plass, men mer enn et knippe nye valg har dukket opp. Jeg skal ikke nevne alle, men blant dem er det en kjøttfylt historiemodus, muligheter for online-spilling, nivåbygger, en klistremerkebok og et

**MINSPELL** I tillegg til flere hovedmoduser har spillet masse ekstra moro å by på. Flere minispill, og selvsagt muligheten til å samle opp trofeer. Disse utgjør i seg selv et virtuelt museum med Nintendo-historie, og vil være essensielle å samle på for enhver Nintendo-fan.



**ERKERIVALER** En av de nye figurene i Super Smash Bros. Brawl er Metaknight, erkefienden til vår rosa favorittblubb Kirby.

galleri for repriseopptak og screenshots. Super Smash Bros. Brawl gjør kanskje ikke så mye nytt spillmekanisk sett, men det går over alle stovleskraft når det kommer til forbedring og forsterking.

En av de største nyhetene i SSBB er uten tvil historiemodusen Subspace Emissary og onlinespilling via Nintendo sin Wi-Fi-tjeneste. Subspace Emissary er faktisk en ganske omfattende affære, og man kan velge mellom fem vanskelighetsgrader – for den som velger normal kan det fort gå fem til seks timer før sluttbossen er nådd. Progressen i Subspace Emissary måles i bane for bane, og bakt inn mellom plattformslåsing er det utrolig mange filmklipp i den vakreste CGI. For meg er det å se Mario og Link slåss side om side en oppvisning i epikk, og det hever helt klart inntrykket. I tillegg serveres vi selvsagt en



FAKTA

**GJESTEARTISTER**

Super Smash Bros-spillene har alltid vært et dyppdykk i Nintendos spillarkiver, der de har hentet inn utallige referanser til Nintendos mange spillserier. Brettene man slåss på er hentet fra forskjellige serier, og figurene er fra gamle eller nye spill. I Brawl er det flere obskure referanser enn noensinne.

**BALANSE** Balansen i figurene imponerer stort i Brawl. Figurene har forskjellige styrker og svakheter, og det gjelder å finne de som matcher din egen spillestil best mulig.

Classic Mode hvor målet er å kjempe seg gjennom diverse spesialtilpassede kamper. Det må i hvert fall nevnes at denne gangen kan Smash faktisk ha en godkjent holdbarhet for den som spiller alene – selv om det er viktig å få med seg at hele Subspace Emissary kan spilles gjennom kooperativt med en venn, noe som absolutt anbefales.

Jeg kan ikke meddele annet enn at jeg er i ekstase. Super Smash Bros. Brawl lever fullt opp til de skyhøye forventningene det har blitt tildelt, og til tross for noen mindre onlineproblemer er det hittil det beste spillet på Wii etter Super Mario Galaxy og Zelda: Twilight Princess. Det er ikke få kvelder jeg og en kamerat har hatt det storkoselig med koordinert knappemosing og hektisk presisjon, attpåtil med de spillfigurene som står våre hjerter nærmest. Brawl er dypt og givende, men på samme tid gjennomsyret av pur, enkel spilleglede. Som en fotnote kan jeg nevne at grafikken er noe av det peneste på Wii og at alt med unntak av onlinemodusen kjører prikkfritt på både standard TV og Widescreen. Super Smash Bros. Brawl er et spill du bare enkelt og greit må ha.

**Daniel Guanio**

**KARAKTER 10/10**

Grafikk 9/10 Lyd 10/10 Gameplay 10/10 Holdbarhet 10/10

**UENDELIG NINTENDO-MORO**

- Spillbalansen, referansene, figurene, de mange modusene
- Litt begrenset onlinedel

**FEM PÅ GATA**  
Mot fem slåsskjemper fra Brawl



**GAME & WATCH-MANNEN**

For gamlinger som redaktoren (Hei! Pass på nå! - red.). Game & Watch-mannen er en figur fra de eldste håndholdte konsollene til Nintendo, som var superpopulære på ungdomsskoler over hele Norge på starten av 80-tallet. Samlerobjekter i dag.



**FALCO LOMBARDI**

Falco dukket første gang opp i Super Smash Bros. Melee. Han er opprinnelig fra Star Fox-serien, der han var den fornuftige kompisen til Fox McCloud som alltid dukket opp for å redde Fox når han var i trobbel. Falco er litt treg i Brawl, men kompenseres med sine gode hoppeegenskaper.



**CAPTAIN FALCON**

Captain Falcon er hovedpersonen i F-Zero-spillene, der han var den snille og rettfærdige racersjåføren. Han har vært med i alle Super Smash Bros-spillene. I Brawl kan Falcon løpe lynraskt og er svært sterk, men mangler derimot avstandsvåpen og har trege angrep.



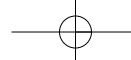
**IKE**

Ike er hovedpersonen i Fire Emblem: Path of Radiance til Nintendo Wii. Fire Emblem er et strategispill som vi anmeldte tidligere i år og ga 7/10. I Super Smash Bros. Brawl er Ike ypperlig i kamp mot motstandere som hopper mye, men er ganske treg og vanskelig å mestre.



**LUCARIO**

Lucario er en Pokémon-figur som har blitt svært populær blant Pokémon-fansen. I Pokémon-verdenen har han evnen til å lese følelser i mennesker. I Brawl har han den unike egenskapen at angrepene hans blir sterkere desto mer skade han selv har tatt.



ANMELDELSER



GAMEREACTOR TESTER NYE SPILL

# BATTLEFIELD: BAD COMPANY

Svenske Dice tar oss med på en vanvittig berg-og-dalbanetur i Øst-Europa på jakt etter gull.

Plattform **XBOX 360/PS3** Utvikler **DICE** Utgiver **ELECTRONIC ARTS** Utgis **26. JUNI** Antall spillere **1-24** Testet versjon **PLAYSTATION 3** Anb. alder **16+**



Sjanger **ACTION**

**DONINGER!**

Battlefield: Bad Company er fullt av kjøretøy. Tanker, helikopter, båter, lastebiler, alt mulig. Dice har imidlertid bestemt seg for å fjerne jettflyene, for de ble for vanskelige å skyte ned.



**G**od moral og æren av å kjempe for sitt fedreland. En viktig holdning og en viktig innstilling for enhver soldat. I tillegg kommer selvsagt menneskerettighetene, rettferdighet, samvittighet og så videre. Nasjonen er evig takknemlig. Blah blah blaaaah! Det driter vi i! Velkommen til Bad Company.

Kompani B, eller Bad Company som det kalles, er nederst på rangstigen i bataljonen. Nei, i hele hæren. Det består av bråkmakere, fengselsfugler og de mest inkompetente soldatene som har fått den tvilsomme æren av å tjene nasjonen som kanonføde. Jeg befinner meg på lastepanet til en bil på vei mot fronten. Apache-helikoptrene, tanksene og alle andre stridsenheter kjører andre veien. Som nykommer i dette dårlige selskapet er jeg i ferd med å erfare nøyaktig hva slags oppdrag vi jobber med. Troppen vår på fire mann skal inn bak fiendens linjer. Alene. Jeg rekker ikke høre at det smeller engang, før alt blir svart.

- Er han død?, spør den ene medsoldaten.
- Allerede? Jeg som holdt på å lære meg navnet hans, sier den andre.
- Jeg tror det var Joe. Det pleier i alle fall å være det.
- Han er ikke død. Han lever, og han heter Preston Marlowe. Sersjant Redford roer ned de

**TIPS**

**SJEKK UT**

Call of Duty 4: Modern Warfare 3/19  
XBOX 360/PS3/PC

Det beste skytespillet på lenge! Kjøp og spill!



**FAKTA**

**BAD COMPANY**

I Battlefield: Bad Company inntar du skoene til soldaten Preston Marlowe (bildet). Du er fersk i kompani B, populært kalt Bad Company, og sammen med lagkameratene Sweetwater, Haggard og sersjant Redford legger dere ut på tokt i de dype skoger i Øst-Europa på jakt etter gull. Alle karakterene har morsomme personligheter, med glimrende stemmeskuespillere som gjør en fremragende jobb.



**LANGE OPPDRAG** Totalt er det syv oppdrag, og det tar ca. en drøy time å spille gjennom hvert av dem. Hver gang sersjanten har noe å fortelle resten av laget slenger han ut rød røyk for å samle troppene.

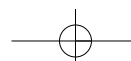
to andre mens jeg kommer meg på beina og får klarert hodet.

Jeg har ikke tall på hvor mange ganger jeg har startet på lastepanet til en bil som har blitt truffet av en granat. Eneste som manglet var at sidemannen fikk en kule gjennom hjelmen, liksom. Men denne friske dialogen er bare begynnelsen på et krigsventyr som skiller seg fra en milliard andre spill i denne sjangeren.

Manuset i Bad Company er nemlig helt glimrende. Sterkt inspirert av Quentin Tarantinos filmer, er denne gjengen både store i kjeften, hysterisk morsomme, og helt opplagt ikke særlig interessert i å adlyde ordre. For det

som skulle vært en enkel og lavmælt inn-ut-operasjon, ender som en heseblesende jakt på edelt metall dypt inne bak fiendens linjer, med hundrevis av illsinte russere i hælene.

Battlefield: Bad Company er et av de mest eksplosive spillene jeg har spilt. Alt kan ødelegges. Hus, kjøretøy, trær, bunkere, alt mulig. Det er en fantastisk følelse å lobbe avsted en granat, blåse bort en hel husvegg og enkelt ta ut to-tre forskrekkede fiender som gjemmer seg på innsiden. I tillegg er kartene enorme, og man beveger seg over virkelig lange avstander i løpet av et oppdrag. Ofte vil det ta helt umenneskelig lang tid å gå, så det





**DESTRUKSJON**  
Battlefield: Bad Company har en solid fysikkmotor som lar deg ødelegge 90 prosent av alle kartene. I stedet for å lete etter inngangen til et hus kan du bare lage din helt egen inngang med en granat, og deretter angripe en overrasket fiende.



**NESTEN INTUITIVT** Kontrollen er nesten intuitiv, men bare nesten også. Det føles litt klønete å bytte våpen, og bla gjennom utstyret, og dessuten føles løping og dukking litt uvant. Og av en eller annen grunn har gasspedalen havnet på L1 når man kjører bil. L1? Hallo? Hva skjedde? Men det handler selvsagt om tilvenning.

gjelder å finne seg et av de mange ulike kjøretøyene.

Det er nemlig et godt utvalg av motoriserte doninger her. Armerte personellkjøretøy, tankser, helikoptre, båter og så videre. Med enkel og fin fysikk er det tilfredsstillende å kjøre raskeste veien fra A til B gjennom en tett skog med en tanks. Trærne braker i bakken mens blader og gresstuster spruter til alle kanter. Idet du når en fiendtlig forskansing ute på en landevei og avgjør hvordan du skal angripe – skal du gå inn luftveien, skal du løpe inn til fots, skal du ligge i skogkanten og prøve deg som snikskytter, eller bare rulle inn med tanksen – det er da Bad Company er på sitt beste. For det er virkelig deg som avgjør hvordan du vil krige. Til enhver tid.

Mitt aller største aber er en enkel og veldig konkret ting: Det har ingenting å si om jeg dør ute på denne landeveien. Eller om lagkameratene mine dør her. Spillet straffer meg ikke på noen måte. Jeg kan fortsette akkurat der jeg slapp. Fiender jeg rakk å drepe før Gamle-Erik kom for å hente meg er fortsatt døde. Dermed er det heller ingen vits i å planlegge smarte angrep, gjøre taktiske manøvrer eller beskytte laget sitt. I praksis er det bare å løpe hodeløst mot det forskansede huset, med en gønner i den ene hånda og en kubjelle i den andre, og prøve å dra med seg noen slemminger i døden. Gjør du det mange



**FAKTA**  
**INSPIRASJON**  
Plottet i Battlefield: Bad Company er sterkt inspirert av Hollywood-rullen Three Kings fra 1999, der George Clooney, Mark Wahlberg og Ice Cube drar ut på gulljakt i Irak mot slutten av Gulfkrigen. I Bad Company befinner vi oss i Serkozahe, et fiktivt østblokkland, hvor et kompani på fire har fått farten av gull og har planer om å bli rike.

**TIPS**  
**SJEKK UT**  
Frontlines: Fuel of War 7/10, XBOX 360/PC/PS3  
Underholdende, men overhodet ikke noe alle gamere må ha i spillhylla.

nok ganger, så vinner du uansett. Og når livet ikke har noen verdi i et krigsspill, hva sitter man igjen med da? Ja, det lurte jeg også på...

Det vil si, livet har ingen verdi helt til du går online. Battlefield er jo mest kjent som et onlinespill, og selv om Dice og EA har hypet opp Bad Company som en solid enspilleropplevelse betyr det ikke at de har oversett flerspillerdelen helt. Her kan opptil 24 spillere brake sammen på de enorme kartene i et par ulike moduser, og det er nettopp her Bad Company nok slår ut i full blomst. For selv om enspilleropplevelsen "bare" er bra, kan flerspillerdelen bli en aldri så liten juvel når resten av verden melder seg på.

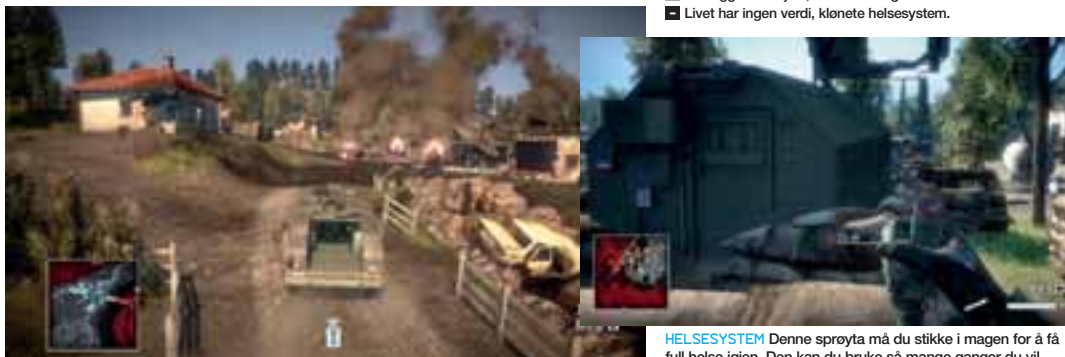
Oppsummert er Battlefield: Bad Company et velfungerende actionspill som har en habil enspillerdel, og som kommer til å bli helt fantastisk online. Plottet er festlig, manuset er fremragende og spekket med sort humor. Det har noen dumme gameplay-løsninger her og der, som en litt klønete kontroll, et tungvint helsesystem og en kjipt følelse av at livet ikke har noen verdi, men det er likevel stor moro å leke krig på Dice's enorme lekeplass.

— Carl Thomas Aarum

**KARAKTER 7/10**  
Grafikk 8/10 Lyd 8/10 Gameplay 7/10 Holdbarhet 7/10

**BRA, MEN IKKE FANTASTISK**

- ⊕ Odeleggbare miljøer, bra manus og karakterer.
- ⊖ Livet har ingen verdi, klønete helsesystem.



**HELSESYSTEM** Denne sprøyta må du stikke i magen for å få full helse igjen. Den kan du bruke så mange ganger du vil.

# THE BOURNE CONSPIRACY

Actionfesten fortsetter ikke i spillform, dessverre.

Plattform **PS3, XBOX 360** Utvikler **HIGH MOON STUDIOS**  
Utgiver **UIVENDI GAMES** Utgis **27. JUNI** Antall spillere **1**  
Testet Versjon **PAL** Anb. alder **16+**



**PANG PANG!** Det bråker og smeller mye i Bourne.

**F**or et par måneder siden så jeg for første gang Bourne Conspiracy på Xbox 360, og ble positivt overrasket. Kjøpt og frenetisk, dette kunne utmerket godt ende opp som et skikkelig heseblesende actionspill.

Men da jeg så satte meg ned for å spille det, oppdaget jeg raskt at dette ikke ble den actionperlen vi hadde håpet på.

Du er selvsagt superagenten Jason Bourne, kjent fra Ludlums bøker, og kanskje enda mer, fra filmtrilogien med Matt Damon i hovedrollen. Spill-Bourne ligner overhode ikke på Damon, men det er ikke noe stort tap.

Det største tapet er at spillet er en rotete blanding av forskjellige sjangere, som knapt nok henger på grep. Den gode spionhistorien fra bøkene og filmene er borte, tilbake er actionscenene, og disse kommer også i fleng.

Spillet har nemlig et heseblesende tempo, som kunne gitt deg en intens opplevelse, men er for kaotisk for sitt eget beste. Å løpe med Bourne mens kuler fra maskingevær flyr rundt ham er fabelaktig, helt til du bommer litt og treffer en kasse og stopper og så må snu deg tregt, trykke på "instinkt"-knappen for å finne veien, og så løpe videre.

Bourne er dødsflink til å slåss, det vet alle som har sett filmene, og det blir slåssing i spillet og. Mye. To knapper for angrep og en for blokkering. Dessverre er responsen så som så, og kampsystemet blir for enkelt for de som liker kampspill, og for repeterende og monotont for alle andre. Et friskt innslag er måten man kan bygge opp adrenalin for å gjøre spesialangrep som å denge hodet til fienden i en TV, eller smelle han inn i et sikringskapp.

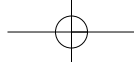
Men bortsett fra dette er det lite å hente her. En ikke-eksisterende eventyrdel, et middelmådig skytespill med dårlig animerte fiender, og et tregt og lite givende slåssespill. Jason Bourne er en lapskaus av gode spillingredienser som ikke smaker bra sammen. Dårlig utnyttet lisens.

— Jon Cato Lorentzen

**KARAKTER 3/10**  
Grafikk 6/10 Lyd 4/10 Gameplay 3/10 Holdbarhet 2/10

**MASETE ACTIONTULL**

- ⊕ Noen kule avslutningssekvenser i kamper
- ⊖ Uoversiktlig, kjedelige nivåer, lite givende actionelementer



# ANMELDELSER

GAMEREACTOR TESTER NYE SPILL

# NINJA GAIDEN 2

Mer blod, mer action, flere boss, flere våpen, flere fiender, mindre moro.

Plattform **XBOX 360** Utvikler **TEAM NINJA** Utgiver **MICROSOFT** Utgis **LANSERT** Antall spillere **1** Testet versjon **XBOX 360 (PAL)** Anb. alder **18+**

Sjanger **ACTION** Les mer på [www.Gamereactor.no](http://www.Gamereactor.no)



**BLOD! BLOD! BLOD!**  
Det første Ninja Gaiden ble sensurert i Europa. Toeren er definitivt ikke sensurert. Blodet flyter lett i dette spillet.

**D**et forrige Ninja Gaiden-spillet på Xbox var en opplevelse så vanskelig at selv hardcore gamere satt og gråt foran skjermen med skrubbår på tommeltottene sine.

Oppfølgeren er ikke like vanskelig. Team Ninja har heldigvis lagt inn en lavere vanskelighetsgrad for mer normale mennesker, men spillet er desto mer kjedelig.

Først og fremst fordi dette bare føles som Ninja Gaiden med ny grafikk. Det føles ikke en gang som et nestegenerasjonsspill. Den lekkert animerte Ryu Hayabusa beveger seg lynraskt og reagerer på ditt minste vink, akkurat som før, men det er også alt. De vakre bakgrunnene og nivåene var kanskje revolusjonerende på Xbox, men jeg må ærlig innrømme at jeg ikke ser det helt store spranget rent teknisk fra det gamle Xbox-spillet til dette 360-spillet. Bakgrunnene er livløse og døde, det er omtrent ingenting man kan manipulere eller påvirke, og det føles ikke spesielt nestegenerasjon. Vi har dessverre blitt vant til bedre, og Team Ninja har ikke klart å henge med i svingene.

Som Ninjaen Ryu skal du nok en gang kjempe for familiens ære, denne gangen ved å bekjempe en rekke demoner som har invadert

## TIPS

**SJEKK UT**  
Ninja Gaiden **9/10** **XBOX**  
Ryu Hayabusas første 3D-eventyr var et vanntigg vanskelig spill for hardcore actionspillere.



## FAKTA

**RYU HAYABUSA**  
Den mystiske ninjaen Ruy Hayabusa dukket opprinnelig opp i to dimensjoner i spillehallene i 1988, og har også vært innom NES og Sega Master System. Senere ble han en spillbar karakter i slåsseserien Dead or Alive, før han for alvor ble kjent i spillet Ninja Gaiden til Xbox. Ryu er med i ninja-klanen Hayabusa, som vokter mystiske gamle tingser som forhindrer demoner fra å nå jorda. Eller noe i den duren...



**BLODFATTIG GRAFIKK** Det er i utgangspunktet ikke så mye galt med grafikken, og animasjonene er lynraske og deilige. Det er bare det at bakgrunnsgrafikken virker så livløs og uinspirert, det er ingenting å gjøre med den. Kjedelig og statisk.

forskjellige steder på jorden. Historien er totalt meningsløs svada, og i tillegg dårlig fortalt. Å kjempe seg gjennom spillets mange nivåer blir rett og slett kjedelig, da spillet ikke gjør noe for å motivere meg. Når man endelig kommer til en boss er dette bare nok en tilfeldig skapning som skal bekjempes, uten at man bryr seg så mye om hvem dette er eller hvorfor man slåss.

Rent spillteknisk har spillet en kampmotor som få actionspill kan matche, og det er tilfredsstillende og mestre kampene, som er

harde og brutale. Dessverre gjentar de mange animasjonene og henrettelsene seg skremmende fort, og kameraføringen er til tider helt elendig rotete.

**Jon Cato Lorentzen**

**KARAKTER 6/10**

Grafikk **7/10** Lyd **9/10** Gameplay **6/10** Holdbarhet **5/10**

**NINJA GJESP 2**

■ Knallbra kampsystem, utfordrende.  
■ Trist design, dårlig kamera, monotont.

# OKAMI WII

Den malende japanske ulven tar spranget fra Playstation 2 til Nintendo Wii.

Plattform **Wii** Utvikler **SEGA** Utgiver **SEGA** Utgis **LANSERT** Antall spillere 1 Testet versjon **Wii (PAL)** Anb. alder 7+

**E**t genialt eventyrspill forkledd som et moderne maleri. Slik forklarte de fleste kritikere Okami da det kom til Playstation 2 i fjor. Nå er Wii-versjonen klar og eventyret er fortsatt like vakkert. Med nytt kontrollsystem er alt duket for en magisk opplevelse.

Konseptet er omtrent like absurd som grafikken. Du styrer solguden Amaterasu, gjenfød som en hvit ulv. Din oppgave er å redde Japan fra et grusomt åttehodet monster som har forgiftet landet. Ved å bekjempe monsterets mange hjelpere bringer du sol og liv tilbake til det bleke og døde japanske landskapet.

Sponset av Bellona, med andre ord. Men selv om historien ved første øyekast høres noe fjern ut, er dette et ganske enkelt eventyrspill å komme inn i. Det føles faktisk veldig som et Zelda-spill til tider.

Som ulven Amaterasu reiser du fra område til område, møter mennesker og dyr som trenger hjelp, og løser oppgaver, bekjemper monstre og frelser verden.

Et av nøkkelementene i spillet er en guddommelig malerkost du har tilgang til. Når som helst kan du stoppe handlingen på skjermen for å utføre magi ved å tegne



FAKTA

## AMATERASU

Amaterasu er den japanske solguden. Ifølge mytologien stengte hun seg inne i en hule etter at broren hennes gikk på fylla og raserte en åker. Uten sola på himmelen begynte alt å dø, men de andre gudene klarte å lokke henne ut til slutt. Hun blir feiret hvert år i Japan med parader.

spesielle figurer.

I tegnedelen burde Wii-kontrollen være en naturlig følgesvenn til spillet, ettersom man får tegne rett på skjermen. Men dessverre virker av og til kravene til tegningene litt strenge. En strek må være veldig rett for å bli godtatt i en tegning, noe som av og til bedømmes litt for strengt.

Wii-kontrollen brukes selvsagt også i resten av spillet. Man styrer med nunchucken som i et hvilket som helst annet eventyrspill på Wii, og man angriper ved å vifte med Wiimoten og utføre spesielle bevegelser. Heller ikke her imponerer Wii-kontrollen. Spillet krever at du er presis, i motsetning til for eksempel Zelda der man kan vifte vilt for å angripe, men jeg synes kontrollsystemet blir litt for upresist til at jeg

alltid får til det jeg ønsker.

Men til tross for dette: Okami er et vakkert eventyr, nesten perfekt konvertert til Nintendo Wii. Grafikken kan vanskelig beskrives i bilder og ord, den må sees i bevegelse. Og den gjør eventyret til en helt spesiell og magisk spillopplevelse, helt på høyde med Zelda-spillene. Har du Wii og liker Zelda-serien er dette et obligatorisk kjøp.

**Jon Cato Lorentzen**

**KARAKTER 9/10**

Grafikk 9/10 Lyd 7/10 Gameplay 9/10 Holdbarhet 8/10

**LIKE MAGISK SOM ZELDA**

- Unik stemning, levende verden, kreativt
- Litt upresis kontroll til tider

Sjanger **ACTIONEVENTYR**



**GIGANTISKE BOSSER** Et av høydepunktene i Okami er bosskampene. Alle bossene er fantasifulle og spennende å slåss mot, og noen av dem føles virkelig unike. De byr også på noen av den lekrest animerte grafikken i hele spillet.



**FRYSETEGNING** For å tegne med den magiske penselen, holder man innen en knapp slik at bildet fryser, og tegner så rett på figurene man vil påvirke. Det tar litt tid å venne seg til å bryte opp handlingen slik.

Sjanger **ACTIONEVENTYR**

# SILENT HILL: ORIGINS

Blodfattig bærbar PSP-spill skremmer litt for lite på PS2.

Plattform **PS2** Utvikler **KONAMI** Utgiver **KONAMI** Utgis **27. JUNI** Antall spillere 1 Testet versjon **PAL** Anb. alder 18+

**L**astebilsjåfør Travis Grady blir lurt inn i marerittbyen Silent Hill når han redder en ung jente fra et brennende hus, og kjører henne til sykehuset.

Dagen etter vil ikke sykehuset vedkjenne seg at jenta eksisterer, og Travis begynner å snuse rundt i kjent Silent Hill-stil.

Dessverre viser det seg fort at dette er et oppkok av scener fra tidligere spill, bare dårligere gjennomført enn før. Speilet fra Silent Hill 3 er en blek kopi av seg selv, og den grusomme Pyramid Head blir tvunget til å gjenta scener fra Silent Hill 2.

Om handlingen ellers hadde vært bra, ville vi nok overlevd denne resirkuleringen, men spillet lykkes dessverre ikke her heller.

Oppgavene og gåtene virker bare uinspirerte.

Grafikken er i tillegg overraskende primitiv, med få detaljer og slurvete animasjoner. Det eneste som holder samme standard som før er musikken til Akira Yamaoka, og de styggvakkre miljøene. Origins forbedrer ingenting, men drøvtygger de tidligere spillene i serien så hardt at det bare er kukake og illeluktende gass tilbake.

**Berit Ellingsen**

**KARAKTER 3/10**

Grafikk 4/10 Lyd 5/10 Gameplay 3/10 Holdbarhet 3/10

**SKUFFENDE OPPGULP**

- Styggvakkre miljøer, fin musikk
- Resirkulerer fra andre spill, utdatert spillsystem

**HUEM ER VAKREST I LANDET HER?** Spillene i Silent Hill: Origins fungerer som en portal til den skumle alternative verdenen der monstrene bor.



**BECOME JASON BOURNE AND...**



**16+**  
TM  
www.pegi.info

 **XBOX 360**



**PLAYSTATION 3**



"The Bourne Company" interactive software © 2008 Vivendi Games, Inc. "The Bourne Identity" characters, events, story and publishing rights © 1980 Estate of Robert Ludlum. All rights reserved. Developed by High Moon Studios, LLC. High Moon Studios and the High Moon Studios logo are registered trademarks of High Moon Studios, LLC. Sierra and the Sierra logo are either registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. TM and the TM logo are trademarks of TM, which may be registered in some jurisdictions. All rights reserved. "PlayStation", "PLAYSTATION" and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

ROBERT LUDLUM'S

# THE BOURNE CONSPIRACY

**DOWNLOAD  
THE DEMO  
NOW!**

**TURN INTO THE PERFECT WEAPON.**

**IN STORES JUNE 27 [WWW.BOURNETHEGAME.COM](http://WWW.BOURNETHEGAME.COM)**

ANMELDELSER

GAMEREACTOR TESTER NYE SPILL



# RACE DRIVER: GRID

Codemasters viser at de er konger på racingtronen med årets mest intense racingspill.

Plattform XBOX 360/PS3/PC Utvikler CODEMASTERS Utgiver CODEMASTERS Utgis LANSERT Antall spillere 1-16 Testet versjon XBOX 360 PAL Anb. alder 12+



Sjanger RACING

## HERLIG FLYT

Selv med en hel haug biler på skjermen, flyter Race Driver Grid upåklagelig hele tiden. Fartsfølelse, fysikk og kjøreepplevelse er av beste sort gjennom hele spillet.

**J**eg har noe jeg må innrømme først som sist. Jeg er ingen megafan av racingspill. Jeg liker å kjøre bil. Fort og gæli. Men så snart noen setter på Gran Turismo eller Forza Motorsport for å vise meg hvordan de kan justere vingen på bilen for å få bedre downforce slik at 0.002 sekunder kan kappes av rundetiden, sovner jeg.

Jeg liker mine racingspill som bilreklamene; det skal se lekkert og actionfylt ut, bilene skal reagere umiddelbart og hvert eneste sekund av hvert eneste løp skal være spennende. Glem lisensprøver og søndagskjøring med en Lada for å låse opp farstsmønstre. Gi meg superkrefter under panseret umiddelbart!

Og i så måte er Race Driver Grid drømmespillet for meg. Først og fremst fordi det på overflaten oppfører seg slik du forventer at et realistisk racingspill skal oppføre seg. Bilfysikken er upåklagelig. Bilene kjennes tunge, de slædder gjennom svingene og dulter bort i hverandre med stor kraft slik at deler av karosseriet flyr veggimellom. Det er slik jeg innbiller meg at det er å kjøre et intenst bilrace, og denne illusjonen er på mange måter bedre



**SKADER** Bilene tar skade i Race Driver Grid, og kan totalvrakes hvis man er uforsiktig.

## FAKTA

### SPOL TILBAKE

En revolusjonerende ny funksjon i Race Driver Grid er Flashback-funksjonen, som lar deg spole tilbake løpet når som helst. Dersom du blir bøllet av banen og kræsjer, eller glipper i en sving og går rundt, kan du ganske enkelt spole tiden tilbake fem sekunder og fortsette løpet derfra slik at du unngår den uheldige episoden. Straffen for å bruke flashbacks er at man mister en pengebonus etter løpet, men det er allikevel så genialt å bruke at funksjonen kommer til å bli din beste venn i spillet.

enn en virkelighet som fokuserer mer på bremsing og spilleregler enn gassen i bønn og ren adrenalin.

For Race Driver Grid er adrenalinracing på sitt aller beste. Hvert eneste løp er intenst. Du føler at du hele tiden er på grensen til å miste kontrollen idet du kjemper deg gjennom sving etter sving, men klarer gang på gang å hente deg inn. Vanskelighetsgraden er perfekt balansert. Det er en prestasjon å vinne et løp hver eneste gang. Og det er en oppnåelig prestasjon. Fokuset er ikke på detaljmekking av biler, men på å gjøre det bra i racingdelen. Motspillene kjører som noen brutale drittsekker, og det bør du også gjøre. Og fornøylig nok skaper konkurrentene kaos for

hverandre ved å bolle og lage kræsji.

En annen stor styrke i Race Driver Grid er den store variasjonen i kjøretøyene. Man får kjøre alt fra overrasede driftbiler som sklir seg nedover fjellveiene i Japan, til lynraske racingbiler fra Formel 1-sirkuset og tunge amerikanske sportsbiler i rene bulkeløp. Og alt henger på en merkelig måte på greip. Den gjennomgående kampanjen i spillet gir deg ryktepoeng som gir tilgang til nye løp, og euro for å kjøpe nye biler.

Race Driver Grid kommer fra de ukronede racingkongene Codemasters, som med dette og Colin McRae: Dirt er i ferd med å virkelig bli best i racingsjangeren. Det er noe så hyggelig som et racingspill som våger å fornye sjangeren og tør å være moro, harry, brutalt, intenst og romantisk samtidig!

**Jon Cato Lorentzen**

**KARAKTER 9/10**

Grafikk 9/10 Lyd 8/10 Gameplay 10/10 Holdbarhet 9/10

**INTENS OG VOLSOM RACING**

■ Høyt tempo, bra variasjon i bilene, spolefunksjonen  
■ Noen frustrerende motstandere av og til

# LEGO INDIANA JONES

Lyssabler og romskip er byttet ut med pisker og nazister.

Plattform **XBOX 369, PS3, Wii, PS2, DS, PSP, PC** Utvikler **TRAVELLERS TALES** Utgiver **ACTIVISION** Utgis **LANSERT** Antall spillere **1-2**  
 Testet versjon **XBOX 369** Anb. alder **15+**

**D**et var noe magisk over **Lego Star Wars-spillene**. Kanskje var det den lettvinde spilletypen, som kunne spilles av både store og små. De mange hemmelighetene, eller det gode kildematerialet. Ett eller annet gjorde i hvert fall **Lego Star Wars** til et supert plattformspill for hele familien.

Lego Indiana Jones følger i samme fotspor, og lykkes ganske så bra. Som i Star Wars-serien er alle de tre første Indiana Jones-filmene gjenskapt med legoklosser. Hver film er delt opp i flere kapitler, som er stappfulle av utfordringer og hemmeligheter og referanser til filmene.

Nytt i Indiana Jones er at det er færre forskjeller mellom figurene. I stedet er man mer avhengig av hvilke redskaper man har med seg. Dersom en figur plukker opp en spade, kan han grave opp skatter, en skiftenøkkel kan reparere, og så videre.

I tillegg har spillet gått helt bort fra de mange fly- og kjøresekvensene med romskip som krydret Star Wars-spillene. Uten at dette skader spillet nevneverdig, de var nemlig den dårligste delen i **Lego Star Wars** uansett.

Det som derimot skader spillet litt er at kildematerialet ikke er så rikt som tidligere. Det er rett og slett ikke like gøy å låse opp en indianerfigur eller en kaptein på en båt som var med i tre minutter av en film, som å låse opp de mange fargerike figurene i Star Wars-universet. Det blir til at man spiller med en håndfull av de samme figurene uansett, når man skal spille gjennom nivåene på nytt for å låse opp alle hemmeligheter.

Men bortsett fra dette er **Lego Indiana Jones** helt på høyde med **Lego Star Wars** rent spillmessig. De fleste nivåene er veldig tro mot



Sjanger **PLATTFORM**



FAKTA

**LEGO BATMAN**  
 Får du ikke nok **Lego** med **Indy** og **Star Wars** kan du glede deg til høsten, da kommer nemlig **Batman** og vennene hans i **Legoform**. I **Lego Batman** skal du få muligheten til å spille både som radarparet **Batman** og **Robin**, samt egne eventyr med utvalgte skurker. Så langt er **Mr. Freeze**, **Joker**, **Catwoman**, **Penguin**, **Riddler**, **Two-Face**, **Scarecrow**, **Harley Quinn**, **Poison Ivy**, **Mr. Freeze** og **Killer Croc** bekreftet.

**BYGGING** Å bygge med legoklosser er selvsagt sentralt. Nytt i **Lego Indy** er at man ofte må finne esker med klosser som må plasseres på et byggefelt, for man får bygge.

filmene, og oppgavene er både varierte og morsomme. Med tanke på den gigantiske lekekassen som samlepakken med **Lego Star Wars-spillene** faktisk er, kan det fort føles som det er litt for lite innhold i **Indy**-spillet, selv om det byr på mange timer med moro.

Et kjempebra plattformspill som er spesielt morsomt med to spillere som samarbeider. Det føles litt tammere enn **Star Wars** og enkelte bosskamper er også skremmende kjedelige, men ellers er dette mye moro for deg og en kompis.

**Jon Cato Lorentzen**

**KARAKTER 7/10**

Grafikk 8/10 Lyd 7/10 Gameplay 8/10 Holdbarhet 7/10

**PERFECT FOR INDY-FANSEN**

- ☑ God variasjon i brettene, mange referanser til filmene
- ☑ Føles mer begrenset enn **Lego Star Wars**



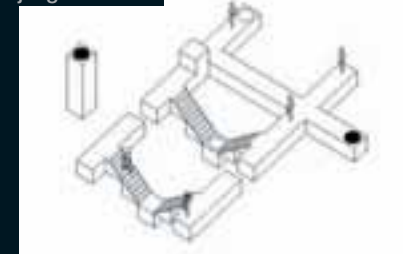
**KVINNESPRANG** Det er ikke så mange ulike ferdigheter mellom figurene i **Lego Indiana Jones**, men noen er bevart fra **Star Wars**. I **Indy** kan jentene i spillet hoppe litt høyere enn de andre, mens barn kan klatre gjennom små luker i veggene for å nå nye områder.

# ECHOCHROME

Surrealistisk logikk for viderekomne.

Plattform **PSP** Utvikler **SCEJ** Utgiver **SCEE** Utgis **LANSERT** Antall spillere **1** Testet versjon **NTSC** Anb. alder **3+**

Sjanger **PUZZLE**



**ULOGISK** Spillet tvinger deg til å lære en helt ny logikk, som strider mot alt som føles naturlig. Enkelte brett krever at du virer hjemmen i nye retninger.

**S**pill som **Echochrome** kommer altfor sjelden. Noe så unikt og nyskapende beviser at realisme

ikke nødvendigvis er alfa og omega.

**Echochrome** er helt genialt, rent konseptmessig. Du styrer hele spillebrettet, som ser ut som en strektegning der en figur går rundt. Poenget med spillet er å samle sammen ekko som er spredt rundt på brettet. Til å begynne med er dette ganske lett, men det blir progressivt vanskeligere. Konseptet baserer seg på **Oscar Reuterswårds** umulige konstruksjoner, så det hele handler om perspektiver og bruken av dem. Dette innebærer at du for eksempel kan skjule hull i banen med overgangen over deg som fører til at hullet ikke vises og dermed kan figuren gå over uten å falle igjennom. **Ulogisk** og **logisk** samtidig. Du kan også få figuren til å komme høyere på brettet ved å flytte plattformen over deg ned på plattformen under. Disse blir da som én og figuren kan komme seg opp. Det hele er egentlig ganske vanskelig å forklare, fordi spillet er laget for å få deg til å tenke annerledes enn det du er vant til.

Spillet vinner høyt på grafikk og lyd. Grafikken er unik, alt er sort og hvitt og enkelt. Musikken er behagelig og beroligende, som er veldig bra da frustrasjonen på noen av brettene blir ganske høy. Selv om spillet er nyskapende og ganske spesielt er det mangler og feil ved det som ikke kan tilgis. Det er snakk om hårfin presisjon for å få figuren til å gå dit du vil, og på noen av brettene mister man oversikt alt for lett. Selv om dette er litt av poenget, er det også det som er mest frustrerende. Kontrollen er heller ikke den beste. Å bruke analogstikken blir slitsomt etter en liten stund, og spillets styring mangler rett og slett presisjonen som kreves av og til. **Echochrome** er et greit spill for de som liker puslespill, for resten er det nok ikke verdt frustrasjonen.

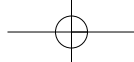
**Kim Visnes**

**KARAKTER 6/10**

Grafikk 7/10 Lyd 8/10 Gameplay 5/10 Holdbarhet 7/10

**ORIGINAL IDÉ LYKTES IKKE HELT**

- ☑ Nyskapende, spennende konsept, mange brett
- ☑ Frustrerende kontroll



# ANMELDELSER



GAMEREACTOR TESTER NYE SPILL

06-08

# OVERLORD: RAISING HELL

Det ondeste spillet til Playstation 3 så langt?

Plattform **PLAYSTATION 3/XBOX 360/PC** Utvikler **CODEMASTERS** Utgiver **CODEMASTERS** Utgis 28. JUNI Antall spillere 1-2 Testet versjon PS3 PAL Anb. alder 16+



Sjanger **ACTIONEVENTYR**



**PENT** Playstation 3-versjonen av Overlord ser pen ut, men ved flere anledninger sank skjermoppdateringen merkbart i flere sekunder. Det er selvsagt snakk om detaljer, men det er likevel noe som burde vært luket ut.

**O**verlord kom til Xbox 360 og PC for et års tid siden, og i februar i år kom tilleggspakken Raising Hell som nedlastbart materiale. Nå samles alt sammen på en blu-ray-disk, og utgis for første gang på Playstation 3. Løp og kjøp? Vent littegrann...

For dere som ikke fikk det med dere sist: i Overlord inntar du jernskoene til ondskapen selv. Du skal løpe rundt i idylliske Ringenes Herre-omgivelser, komplett med hobbitter og alver, og bare være ond. Enkelt og greit. Alt er pakket inn i et humoristisk og lett parodisk univers, og Codemasters klarer å gjøre en del riktig med sitt onde spillprosjekt.

Som ondskapens fyrste har du selvsagt kontroll over et knippe undersåtter. Alt disse ønsker her i livet er å gjøre seg fortjent til din gunst og de adlyder enhver ordre. Mens du styrer deg selv med venstre analoge stikke, adlyder dine små lojale gremlins alt du

**1** FAKTA

**INSPIRASJON**

Det er ingen tvil om at Codemasters har latt seg inspirere av Ringenes Herre-universet. Her herjer du blant annet rundt i en landsby med runde grønne dører som går rett inn i åskammen. Akkurat som det Hobbitun vi kjenner fra Peter Jacksons filmer. Her får du imidlertid rasere og brenne ned de idylliske husene til de små ekingene. Videre går ferden inn i dype alveskoger, og et par andre ganske fargerike miljøer. Selv ligner du på Sauron i rustning, slik han ser ut i starten av Ringens Brorskap, og du bør i et tårn som minner om både Saurons og Sarumans hjem rent arkitektonisk.

beordrer med din høyre stikke. De ødelegger alt de kommer over på sin vei, og jeg sitter og flirer ondskapsfullt for meg selv mens jeg jager hoppende sauer med min mørke hær, eller sabler ned en hel eng med solsikker. Bare for å være ond. Hirr hirr hirr...

Nettopp denne følelsen av å være litt småslem er det morsomste i Overlord. Problemet er at denne følelsen alene er ikke nok til å lage et bra og velfungerende spill. For selv om verden er pen og tidvis spennende å utforske, virker det som enkelte områder bare er laget ekstra store for å forlenge spilletiden. Det er helt grenseløst uinspirerende å sable ned hobbit etter hobbit i identiske omgivelser i timevis.

Dessuten er oppdragene kjedelige og generiske. Redd slavene, drep bossen, hent maten og så videre. Jeg etterlyser litt smarte gåter jeg kan løse med mine mørke yndlinger,

noen spennende boss, ett eller annet som får meg til å vende tilbake til TV-skjermen gang etter gang. For som det er nå er det veldig lett å legge fra seg håndkontrollen, og bare la den bli liggende.

Overlord er på ingen måte noe sikkert kjøp. Gameplaymessig er det egentlig ganske kjedelig, men reddes til dels av et spennende kontrollsystem og en god dose humor. Om dette spillet havner i rette hender er det absolutt duket for glimrende spilløyeblikk. Men når alt kommer til alt er det bare helt middels tidtroyte det er snakk om. Gøykjedelig, altså.

**\_Carl Thomas Aarum**

**KARAKTER 5/10**

Grafikk 8/10 Lyd 7/10 Gameplay 5/10 Holdbarhet 5/10

**GOD IDÉ, MIDDELS SPILL...**

- Gøy å være ond, pen grafikk.
- Kjedelige oppdrag, liten variasjon i gameplay.



Sjanger **ACTION**



**DRUUUUUGS!** Når man bruker dopet Nektar, skifter skjermen farge og alt ser litt snålt ut, litt som å være full. Fiendene lyser opp og blir lettere å treffe, men pass på så du ikke tar for mye Nektar!

# HAZE

Dop og skytevåpen er slett ingen dårlig kombo i Haze.

Plattform **PS3** Utvikler **FREE RADICAL DESIGN** Utgiver **UBISOFT** Utgis **LANSERT** Antall spillere 1-16 Testet versjon PAL Anb. alder 18+

**S**hane Carpenter er en av mange soldater som til enhver tid er dopet på Nova-Keto-Thyrazine - eller Nektar. Det er et legemiddel utviklet av Mantel for å forbedre soldaters ytelse i felten og lar deg løpe fortare, slå hardere, se klarere og sikte bedre.

Men Shane oppdager at det er ubalanse i Nektar-strømmen, og det er først da han oppdager realitetene i krigen han deltar i og velger å bytte side.

Som kriger på motstandernes side har du ikke lenger superkreftene som dopet gir deg og må i stedet bruke andre taktikker for å overrumple supersoldatene. Nektar-overdoser er populært, da går nemlig fienden amok et lite øyeblikk.

I Haze har du også med muligheten til å dele opplevelsen med opptil tre venner over nettet. Her er det faktisk tatt høyde for at ikke alle gidder å spille like lenge for deg, så man kan hoppe inn og ut av spillet når det passer en.

Grafisk har Haze sine høydepunkter med tilhørende bølgedaler. Omgivelsene ser ofte

flotte ut, så lenge du ikke går dem etter sømmene. Teksturene er innimellom veldig dårlig detaljert. Røykeeffektene er til tider svært naturtro, men når bevegelsesfriheten røves fra deg av usynlige vegger, så blir man litt trist på innsiden og lurert på om ikke dette fenomenet døde ut i forrige årtusen.

Jeg føler kanskje også at man skulle hatt litt mer fokus på historien mot slutten av spillet. Jeg ble sittende med følelsen av at moralen ble skutt og drept i all krigen så derfor måtte man bare improvisere mot slutten.

Men alt tross, Haze et kult spill. Det er moro, både med og uten venner og det blir på en del timer med underholdning. Hovedspillet er kanskje en tanke kort, men flerspillerdelen veier opp for dette.

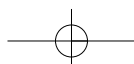
**\_Richard Imenes**

**KARAKTER 7/10**

Grafikk 7/10 Lyd 6/10 Gameplay 8/10 Holdbarhet 7/10

**LITT KORT DOPKRIG**

- God spillbalanse, gøy å delta i en krig på begge sider
- Kjedelige teksturer, kort hoveddel





# MARIO KART™ Wii

© 2007 - 2008 NINTENDO, TM.™ AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2008 NINTENDO.



www.nintendo.no

## MARIO KART RACES ONTO WII!

KOMPLETT.no BRIO 4 \*SPACEWORLD



# MARIO KART™ Wii



## RETROSPILL

TILBAKEBLIKK PÅ GAMLE FAVORITTER  
Les mer på: [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no)

## ETERNAL DARKNESS

Raffinert skrekkopplevelse.

Plattform GAMECUBE Utvikler SILICON KNIGHTS Utgiver NINTENDO Utgitt 2002

**M**ens de fleste var mest opptatt av å skyte zombier i Resident Evil-spillene eller surre rundt i tåka i Silent Hill, bød Nintendo og Silicon Knights på en raffinert og oversett skrekkopplevelse i 2002.

Eternal Darkness: Sanity's Requiem var historien om en familie som ble bundet sammen via en bok. Alexandra Rovias utforsker sin bestefars gamle hus for å finne ut hvorfor han ble myrdet, og roter seg etter hvert inn i et mysterium som strekker seg flere hundre år tilbake i tid.

Noe av det mest unike med Eternal Darkness var hvordan man spilte flere

hovedpersoner i flere forskjellige tidsperioder. På denne måten ble spillets historie avdekket lag for lag.

En annen unik opplevelse var galskapen som gjennomsyret spillet. Der Resident Evil baserer seg på å gi deg sjokk, og Silent Hill er surrealistisk og fælt, lekte Eternal Darkness med forstanden til spillfigurene og spilleren. Jo mer skrekk og gru man ble servert på skjermen, desto mindre kunne man stole på sin egen forstand og det man opplevde. Spillet lekte rett og slett med deg som spiller ved å gi deg feil informasjon, som å skru av lyden i spillet slik at du strekker deg etter



fjernkontrollen for å slå den opp.

Det er en unik måte å kødde med spilleren på, noe som egentlig bare Psycho Mantis har gjort tidligere i Metal Gear Solid, og som absolutt burde utforskes i flere spill.

**Jon Cato Lorentzen**

**TIDSRIFTIG** I løpet av spillet besøker man mange perioder, og spiller flere figurer, mange med en grusom skjebne. Våpnene man kan bruke var selvsagt avhengig av perioden spillets kapittel foregikk i.

# It's good to rule the world.



Lead your civilization from the dawn of man to the space age and beyond. Go head-to-head with history's greatest leaders as you wage war, conduct diplomacy, discover new technologies and build the most powerful empire the world has ever known.



Triple your strength by combining three units into an army to pulverise your enemies.



The best Civ multiplayer ever! Featuring ranked games, leaderboards, exclusive downloads and 'Game of the Week'.



Developed from the ground up by legendary game designer Sid Meier.



## SID MEIER'S CIVILIZATION REVOLUTION



[www.civilizationrevolution.com](http://www.civilizationrevolution.com)



PLAYSTATION 3



XBOX 360 LIVE

NINTENDO DS

[www.kemedia.com](http://www.kemedia.com)  
K.E. Media henviser til nærmeste  
forhandler på telefon 33 48 74 20



© 2005–2008 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. Sid Meier's Civilization Revolution, Civ, Civilization, 2K Games, the 2K Games logo, Firaxis Games, the Firaxis Games logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. All rights reserved. "PS" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO.

# UPLAS

SLIK LAGDE VI BLADET!

For daglige blogger: [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no)

## EN MÅNED HOS GAMEREACTOR

Vi får mange henvendelser fra lesere som vil vite hvordan vi lager bladet hver måned. Her kan du lese alt som har skjedd den siste måneden på Gamereactor-kontoret.

## SOMMERSTEMNING

Sjefredaktør **Jon Cato Lorentzen** skriver om livet på Gamereactors kontor, og hvordan bladet du nå leser ble til.

**U**år, varme, 17. mai og pollen. Det er noe eget med mai måned, det er liksom da kroppen våkner til live igjen etter et halvt år i dvale med vinter og kulde. Her på redaksjonen har vi jobbet på sprenget for å få vårt sommernummer klart. Spillene har rent inn, nye skribenter er på plass, og alle brikker har falt på plass på en veldig behagelig måte.

### 29/4

Etter vel overstått deadline, er det besynderlig tomt på kontoret. Carl Thomas har nemlig dratt til Moskva for å fly helikopter, besøke atombunkre og spille Red Alert 3, som absolutt ser ut til å bli akkurat så fjåsete som serien må være for å hevde seg i RTS-sjangeren. Mens han er i Moskva begynner jeg så smått å jobbe med bilbehandling, for å klargjøre skjermbilder til neste nummer.



Red Alert 3-produsent Amer Ajami og Carl Thomas

### 30/4

I morgen er det første mai, og jeg forbereder meg på en langhelg med en ekstra fridag. Carl Thomas er så heldig at han får lov til å sitte bakfull på et fly fra Russland hele 1. mai. Det er straffen for å leke med gratis vodka og lettkledd russiske damer i tre dager, ingen sympati her i gården. Arbeidsdagen går med på å sette inn sidetall i alle templatene som vi bruker til de forskjellige sidene, samt

bytte ut reaksjonssiden.

### 5/5

Langhelg over, jeg har vært i Sverige med familien og hamstret mat, vært på byen og sovet. Masse. Og spilt litt mere Grand Theft Auto IV. Man blir liksom aldri helt ferdig med det spillet, spesielt hvis man begynner å jakte på achievements. Carl Thomas er vel hjemme igjen, og har klart å få tak i et eksemplar av GTAIV selv.



Vi blir aldri lei av Nico Bellic.

### 7/5

En vaskehjelp i bygget vi holder til har oppdaget at Gamereactor har kontor her, så jeg har fått et langt foredrag om økonomien i Eve Online. Jeg trodde dette spillet var forbeholdt asosiale matematikere, men den hyggelige vaskehjelpen motbeviste mine fordomsfulle forestillinger. Jeg blir invitert på treff for Eve Online-klanen hans, beklager, Eve Online-korporasjonen hans. "Klaner og guilds er for snøringer", er Eve-spillerens mantra.

### 9/5

Produksjonen av sommernummeret er i full gang, og vi oppdager snart at vi har mer stoff enn vi har plass til. Vi prøver å øke sideantallet, men det går ikke på så kort varsel, så vi må begynne å velge ut

hva vi skal ha med, og hva vi må prioritere på nett. Layout til Gears of War 2-artikkelen er ferdig, og jeg er veldig fornøyd med hva Carl Thomas har fått ut av turen, selv om jeg er mindre fornøyd med alt pratet om Cliffy B gjorde ditt og Cliffy B sa datt. Cliffy B + Carl T = sant.

### 13/5

Enda en fridag er over, deilig med nok en langhelg. Jeg har brukt helga på Okami på Wii og Lego Indiana Jones. Førstnevnte var akkurat like magisk som jeg husket det på Playstation 2, men litt merkelig at styringen ikke føltes enda mer naturlig. Lego Indiana Jones er akkurat det jeg forventet fra spillet, så det er kanskje derfor jeg ikke ble helt forelsket i det?



Indy funker helt fint i Legoforn.

### 14/5

Tilbake på kontoret etter Age of Conan-fest i Holmenkollen i går. Carl Thomas er "syk" og holder senga noen timer ekstra i morgentimene, mens jeg kaster meg over magasinet nok en gang. Festen ble en gedigen opptur, med bra show, kul vikingleir og knallbra opplegg i festlokalet under bakken. Smaken av rom og Cola sitter ennå i ganen, dessverre.

### 15/5

Ryker om at omtaleeksemplarer av Metal

Gear Solid 4 skal dukke opp blir sjekket ut, men vi får ikke noe svar fra Konami. Det begynner seriøst å spøke for å få en omtale av spillet klart til dette nummeret, men vi har uansett nok av andre spill å bruke plassen på, og kan heller lage en stor nettomtale om spillet. Synd for den gamle snoken, men lite vi kan gjøre når spillet ikke er å oppdrive før trykkes.

### 16/5

Dagen før 17. mai, og vi forhåndsfeirer ved å teste ut en rekke spill på N-Gage. Nokia sendte oss koder til en bunke spill, og vi prøver FIFA og Pinball og hjernetrim på sofahjørnet i kontoret.

### 19/5

17. mai med sludd og regn, og langt undertøy under dressen er overlevd uten alvorlige sykdommer. Vi får besøk av Aron Aarum, en fjern slektning av Carl Thomas, som skal jobbe hos oss i arbeidsuka. Aron Aarum har den fantasiske egenskapen at han kan stave navnet sitt som "AAA" på alle highscore-lister, og det er resten av redaksjonen veldig misunnelig på!



Aron Aarum. Kjent som AAA i Space Invaders.

### 20/5

En venn av meg kom hjem fra USA sammen med en iPhone, så nå er det på tide å kassere det gamle Samsung-



## SJEFENS SPILLELISTE

Dette har redaktøren holdt på med denne måneden



### GRAND THEFT AUTO IV

ROCKSTAR/TAKE-TWO

Til tross for at jeg anmeldte det i forrige nummer, oppdager jeg stadig nye detaljer i Rockstars mesterverk. Og Achievements-systemet på Xbox 360 gir meg stadig nye mål å gå etter. Liberty City er et utrolig fristende sted å tilbringe noen timer en rolig vårveld. Det er noe med ansvarsfrivelsen og lekenheten som gjør at hjernen kobler totalt ut,

og alt bare handler om øyeblikket og opplevelsene der og da.

Men luksusen varte ikke lenge, spillet har ikke vært rørt på et par uker nå, ettersom jeg snart fikk nok av spill til å anmelde i dette nummeret. Men jeg har ikke tatt noe endelig farvel med Niko Bellic ennå. Det blir nok flere blodige opplevelser i Liberty City i løpet av sommeren.



### RIDGE RACER 7

NAMCO-BANDAI

Sommer! Og med Race Driver: Grid friskt i minne var det på tide å sette på et av mine favorittspill på Playstation 3, nemlig Ridge Racer 7. For meg symboliserer spillet sommeren og det enkle i livet: en lett kjøremodell, pen og solrik grafikk, overfladisk teknomusikk og en uovertruffen avslappende kjøreopplevelse. Ridge Racer 7 er racing som vi ser i bilreklamene,

ren bilporno i spillform, og så langt fra tunge simulatorer, som Gran Turismo 5, som det er mulig å komme.

Muligens er det meg som er overfladisk i min spillsmak, men når det er sol og sommer liker jeg enkle og lettvinde spill som lar meg slappe av når jeg spiller, og da er Ridge Racer 7 perfekt.



### WILD METAL COUNTRY

DMA DESIGN/TAKE-TWO

På tide med et gjenbesøk. Wild Metal Country er en gammel og ukjent perle til Dreamcast og PC som ble laget av DMA Design, bedre kjent som Rockstar i dag. I spillet er du en tanks som skal samle energikrystaller på fremmede planeter. Det unike med spillet er fysikken og kontrollmetoden, som lar deg styre hvert belte på tanksen individuelt.

Men den store vinneren for meg er den utrolige ensomme atmosfæren. Du er virkelig alene mot alle, og spillet sparsommelige grafikk og ensomme lyd-bilde skaper en fortløft og guffen stemning.

Spillet er tilgjengelig gratis på nettet i dag, og anbefales absolutt for alle som kjeder seg i sommer.

vrålet jeg har brukt etter min forrige ble stjålet i februar. iPhone er absolutt en fet mobil, og jeg kan se Mac-fantasten Carl Thomas gløde av misunnelse.

## 21/5

Vi jobber på spreng med magasinet, og får tilsendt ny RAM til vår gamle Macintosh som skal lette arbeidet vårt betraktelig. Etter å ha brutt opp Mac Minien med kniver og andre redskaper, oppdager vi selvsagt at vi har fått feil type RAM. Drit og dra og tilbake til sirupstempo i Photoshop og Quark.

## 23/5

Det nærmer seg helg, og vi jobber for fullt med å gjøre ferdig mest mulig av magasinet. En hel haug med spill dukker opp i postkasse, Battlefield: Bad Company, Bourne Conspiracy og Ninja Gaiden 2 må alle fordeles lynkjapt. Problemet når så mange spill kommer så nært deadline er at vi ikke rekker å sende de ut til frilansere, så dermed må Carl Thomas og meg selv kansellere de fleste helgeplanene, og benke oss foran konsollene hjemme. Toft liv.



En blodig helg med Ninja Gaiden 2.

## 26/5

Deadline-uke, og sola begynner å varme utenfor kontorvinduet etter en kald helg. Vi er i god rute, og begynner å få på plass de aller siste sidene, det er som regel Tempo-sidene, Ferskt og Gadgets. Coveret begynner også å bli klart, personlig er jeg ikke så begeistret for muskelmenn med store våpen på forsiden, men ettersom vi har viet så mye av bladet til Gears of War 2 går det greit for denne gangen. God sommer!



## EAGLE VS. SHARK

DVD

Film om nerder er alltid underholdende. I New Zealand-filmen Eagle vs. Shark møter vi den tafatte jenta Lily som blir forelsket i barske Jarrod. Jarrod er heltén blant nerdene, kongen i slåssespeillet Fight Man, en bastardversjon av Mortal Kombat. Han ligger også i hardtrenoing for å banke opp en bølge som pleide å plage han på skolen.

Dette er indie-film med nerdehumor, men også med en fin varme og mange hyggelige øyeblikk. Jarrod er kongen av filmen, med sin ufysiske hockey og motbydelige oppførsel. Soundtracket er også dugelig bra, med masse indiepop. Absolutt verdt å få med seg.

# DOOM

VIRTUAL CONSOLE PSN LIVE ARCADE  
Mer på: [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no)



Sjanger PLATTFORM

ELEMENTER Med hjelp av vinden kan du manipulere elementer som flammer og vann. Flamme kan brukes til å brenne ned fiender eller hindre, mens vann blant annet kan brukes til å vanne frø som blir til hjelpsomme blomster.

## LOST WINDS

Wiiware-kanalen åpner med en sjarmerende frisk bris.

Plattform Wii Utvikler FRONTIER Utgiver NINTENDO Antall spillere 1 Pris 88,- Tekst JON CATO LORENTZEN

**E**ndelig gir Nintendo utviklere muligheten til å lage nye småspill på Nintendo Wii, og ikke bare resirkulere gamle klassikere og kalkuner.

Og Lost Winds er et perfekt spill til å demonstrere potensialet til Wiiware. Du styrer en liten gutt som støter på en ånd som kan styre vinden. Med spaken på nunchucken kan du styre gutten, mens markøren på skjermen styrer vindkast som kan dytte gutten, og manipulere omgivelsene.

Det er et spill som er skapt for Wii-kontrolleren, og fungerer for det meste

utmerket. Svakheten er at presisjonen ofte går ned hvis man spiller lenge, da dette faktisk er første gang jeg har blitt sliten av å bruke pekekontrolleren til Wii.

Historie, grafikk og musikk er sjarmerende så det holder. Frontier har klart å lage et spill som minner om kultspillet Ico rent stemningsmessig, og en engasjerende todimensjonal verden å utforske, selv om det blir litt kaotisk og vanskelig å finne frem til tider.

Det er ikke verdens lengste spill, men det er massevis av underholdning her for en liten pengesum. **7/18**

ROBOMORO Robot 001 melder seg til tjeneste!



## PARADROID

Robotene angriper!

Plattform Wii Utvikler HEWSON Utgiver NINTENDO Antall spillere 1 Pris 48,- Tekst JON CATO LORENTZEN

**C**ommodore 64 er en maskin som oss gamlinger har mange nostalgiske minner fra, og et av høydepunktene på C64 var Paradroid.

Ditt oppdrag er å drepe en gjeng opprørske roboter som har tatt over et digert romskip. Dette gjør du ved å overta kontrollen på roboten via et fengende minispill, eller ren skyting.

Fortsatt en intens og klaustrofobisk opplevelse den dag i dag, med fantastiske lydeffekter. Dessverre litt dårlig kollisjonsfysikk, akkurat slik som i originalen, men det tilgir vi. En klassiker. **8/18**

AUAU! Smertefull fysikklek i Pain.



## PAIN

Smertefull lørdagsunderholdning.

Plattform PS3 Utvikler IDOL MINDS Utgiver SCEA Antall spillere 1 Pris 88,- Tekst JON CATO LORENTZEN

**D**et fine med nedlastingspill er at de kan fokusere på en enkel idé, og gjøre denne hysterisk morsom. Slik som i Pain.

Spillet går ganske enkelt ut på å slenge en figur fra en sprettert ut i et bybilde, og det kaoset dette medfører. Det er smertefullt å se på, men samtidig hysterisk morsomt. Spesielt om man kombinerer det med et vorskpiel.

Allikevel, spillet blir egentlig bittelitt for komplisert for sitt eget beste, og kunne nytt godt av å bolte seg mer i rent kaos. Uansett en fornøylig, men kortvarig, spillopplevelse. **7/18**

## DVD-MAN

DAVID SETTER KARAKTER PÅ MÅNEDENS FILMER  
Les flere DVD-anmeldelser: [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no)

MÅNEDENS FOKUS

## UROVEKKENDE

Hold deg unna mørke bakgater og mirakelkurer i sommer...

## I Am Legend

Sjanger **THRILLER**  
Utgis 11. JUNI  
Tekst DAVID SHOVLVY

Det er vel omtrent et år siden jeg søkte ly fra regnet og trakk inn foran skjermen for å se hva jeg kunne glede meg til av kommende filmer. Traileren til I Am Legend fanget min oppmerksomhet øyeblikkelig. Jeg hadde hørt snakk om at Richard Mathesons roman skulle filmatiseres, og endelig ble ryktet bekreftet.

Det opprinnelige verket filmen baseres på besitter en sterk filosofisk tankegang, og fremstår på mange måter som en allegori på det å skille seg ut, og i dette tilfellet er det siste menneske på jorden det perfekte eksempelet. I filmen skal det litt til å finne de store diskusjonene rundt menneskets eksistens og opphav, men det gjør faktisk ingenting. Action fungerer ofte best når

vinklingen ikke er særlig komplisert. Det gode mot det onde er en sikker vinner.

Uten å røpe mer enn du får vite de ti første minuttene kan jeg fortelle at kaoset starter da en forsker finner svaret på kreftgården. Løsningen viser seg å ha en uventet bivirkning. Det ene fører til det andre og tre år senere befinner vi oss i spøkelsesbyen New York der Robert Neville (Will Smith) slår i hjel dagene med rådyrjakt på Times Square, golf i havneområdet og matlagning med boksmat. Det var dette jeg så for meg på forhånd, en slags Cast Away (der Tom Hanks strander på en øde øy) i storbyen. Her må det frem at Will Smith gjør en strålende jobb, det er ingen lett oppgave å være sentrum for oppmerksomheten i en time og førti minutter. Det viser seg raskt at Will Smith har mer enn seg selv å kjempe mot,

for når mørket avløser UV-strålene gjelder det å befinne seg bak lukkede dører. Det er bare å forberede seg på å få hjertet i halsen og svette i håndflatene. I Am Legend er absolutt ingen kur for de mørkredde, snarere tvert imot.

Et hett tips hvis du allerede så I Am Legend på kino, men likevel ønsker å legge den til filmsamlingen: gå til innkjøp av dobbeltdiskutgaven. Da får du med en ekstra disk med en alternativ slutt, og i dette tilfellet er det ikke kun en tominutters seanse og et par replikker som er forandret. Slutten er definitivt annerledes. Om den er bedre får være opp til deg å avgjøre.

I Am Legend blir nok aldri legendarisk og har noen logiske brister her og der. Men hva gjør vel det når filmen er så utrolig underholdene, skremmende og intens? Ingenting! **9/10**



## Charlie Wilson's War

Sjanger **DRAMA**  
Utgis LANSERT  
Tekst DAVID SHOVLVY

Charlie Wilson's War er basert på en sann historie som virkelig får deg til å tenke. Det første som slår meg er hvor viktig det er med gode skuespillere når et ømt tema skal angripes. Det spares ikke på konfekten, for i hoverollene finner vi de tre Oscarvinnerne Tom Hanks, Julia Roberts og Philip Seymour Hoffman. Sistnevnte er strålende som frustrert og dyktig CIA-agent.

Filmen kretser rundt kongressmannen Charlie Wilson (Tom Hanks), en typisk ungkar med sans for det gode liv. Men Wilson viser seg å være mer enn et sjarmtroll, han har et brennende ønske om å jevne kommunismen med jorden. Naturlig nok en jobb han ikke kan gjøre på egen hånd, så han slår seg sammen med styrtrike Joanne Herring (Julia Roberts) og den nevnte CIA-agenten. Sammen konstruerer de en plan selv Egon Olsen ville vært stolt av. Legger du til regissør Mike Nichols intelligente vinklingen er det klart at Charlie Wilson's War blir en sikker vinner en sval sommerkveld. **7/10**



## Rambo

Sjanger **ACTION**  
Utgis LANSERT  
Tekst DAVID SHOVLVY

Det finnes noen filmhelter som utvikler seg til å bli kultfigurer for generasjon etter generasjon. John Rambo er uten tvil en av disse. Hans brutalitet og egenrådighet var i en egen klasse for 20 år siden, og er det den dag i dag. Likevel er det med en viss skeptisk jeg registrerer at den aldrende kampmaskinen er tilbake.

Rambo har gått lei kommunister og skytevåpen. Du kan vel si at han har trekt inn årene der han lever svært sparsommelig i Thailand. Den eneste formen for kamp han deltar i er jakten på slanger og krypdyr i nærområdet. Når en gruppe misjonærer han har hatt kontakt med blir tatt til fange av noen brutale opprørere og deres general, våkner imidlertid gamle Rambo til live. Da gjelder det å skygge banen hvis du vil ha livet og lemmene i behold...

Gjensynet med Rambo var som forventet. Det historien og manus mangler, tettes igjen med skuddsalver og hensynløse kampsener. Du koder ikke med Rambo. Ingen koder med Rambo - sånn er det bare. **6/10**

National Treasure:  
Book of SecretsSjanger **ACTION**  
Utgis LANSERT  
Tekst DAVID SHOVLVY

Det er vanskelig å ikke sammenlikne National Treasure: Book of Secrets med Indiana Jones' nyeste eventyr, men jeg liker sjangeren og har ingen problemer med at Ben Gates (Nicholas Cage) og co. låner noen elementer fra klassikerne med Harrison Ford i hovedrollen.

Som tittelen avslører jakes det denne gangen på en mystisk bok med et innhold som vil besvare en rekke spørsmål og gåter. Det hele kan oppsummeres som en avansert skattejakt med mange ledetråder. Filmen scorer ekstrapoeng på et par dramatiske vendinger som får deg til å smile og humre før det igjen bærer videre til neste destinasjon. En liten advarsel kan være på sin plass; Book of Secrets beveger seg innenfor emner som er rotfestet og velkjente i amerikansk historie. Det går tidvis litt fort i svingene og produsentene har ikke brukt mange kalorier på å forklare bakgrunnshistorier og fenomener. Alt i alt en fornøylig skattejakt med en forholdsvis opplagt Cage i hovedrollen. **6/10**



## Gone Baby Gone

Sjanger **THRILLER**  
Utgis 25. JUNI  
Tekst DAVID SHOVLVY

Det er to ting som står skrevet i stein etter å ha sett Gone Baby Gone. Først og fremst at Ben Affleck er en uendelig bedre produsent enn skuespiller. Good Will Hunting og Gone Baby Gone er verdt sin vekt i gull, mens filmer som Daredevil og Gigli ikke engang fortjener å bli veid. Punkt to er det gledelige inntoget til lillebror Affleck. Casey Affleck er en mye bedre skuespiller enn sin bror. Absolutt en mann for fremtiden og et navn å merke seg.

Gone Baby Gone handler om de to privatrettsforskerne Patrick (Casey Affleck) og Angie (Michelle Monaghan). Sammen tar de oppdrag relatert til kidnapping som politiet styrer unna. Filmen ble faktisk utsatt ettersom likhetene til den mye omtalte Madeleine-saken er mange. Gone Baby Gone er smart, velspilt og ikke minst drivende god. Jeg fant meg etter hvert sittende langt fremme i sofaen da plottet begynte å nestes opp mot slutten av filmen. Forhåpentligvis overlater Ben Affleck skuespillerkarrieren til lillebroren slik at han kan lage flere filmer av dette kaliberet. **8/10**

Ferrari

OFFICIAL LICENSED PRODUCT



# Apparently there are other racing games



- Official Ferrari licence •
- The first 16 player online racing game •
- Racing dynamics balanced to perfection by Bruno Senna •
- Unlock and race over 50 Ferrari cars from vintage legends to the ultimate FXX •
- Numerous game modes including Challenge, Arcade, Quick race, Time Trial and Ferrari collector card battle •



THE OFFICIAL GAME FROM  
**SYSTEM 3**

Wii

PLAYSTATION 3

PlayStation 2

NINTENDO DS

www.kemedia.com  
K.E. Media henviser til nærmeste  
forhandler på telefon 33 48 74 20



Produced under license of Ferrari Spa. FERRARI, the PRANCING HORSE device, all associated logos and distinctive designs are trademarks of Ferrari Spa. The body designs of the Ferrari cars are protected as Ferrari property under design, trademark and trade dress regulations.

Ferrari Challenge-Trofeo Pirelli-The Official Game © 2008 System 3 Software Ltd. All Rights Reserved. Published and Distributed by System 3 Software Ltd.  
NINTENDO DS, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. "2", "PlayStation" and "PLAYSTATION 3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.



# SPILLSTAVN

VI SNAKKER MED CLIFF BLESZINSKI  
Les flere intervjuer på: [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no)

# MANNEN BAK MARCUS

Vi satt oss ned i den stekende solen på balkongen til Epics studio i North Carolina, for å ta en prat med mannen bak en av de største spillsuksessene i denne konsollgenerasjonen. Si hei til Cliff Bleszinski!

## Hva er hovedforskjellen med å lage en oppfølger?

- Det er lettere på noen måter, også er det vanskeligere på andre måter. Man må prøve å tilfredsstille kjernefansen, samtidig som man må utvikle spillet også. Vi har for eksempel en enda lettere vanskelighetsgrad for å tiltrekke oss mer casual-gamere som bare vil løpe gjennom og ha det moro. Men det deilige med å lage en oppfølger er at vi ikke trenger å ta stilling til om vi skal ha med et cover-system eller ikke, vi trenger ikke finne ut hvem COG er, hvem Locust er. Alt det er på plass. Nå er det bare full gass, og vi kan begynne å ha det moro med spillmekanikken, med nye våpen, og alle de andre kule tinga vi gjør.

## Hvordan takler teamet presset med å utvikle denne oppfølgeren?

- Vi kaster alle ledige hender på prosjektet. Selvsagt er vi nervøse, men vi føler at vi har et helt spesielt spill her. Jeg tror mange utviklere lider av dårlig selvtillit. Det er mange som sier ting som "åhh, vårt forrige spill sugde skikkelig, men vi skal lage et kult spill nå assa", og det er så teit. Jeg syns Gears of War er et suverent spill. Og jeg tror Gears of War 2 kommer til å bli et enda bedre spill. Jeg er stolt av den jobben vi gjorde med originalen. Nå mobiliserer vi, vi er blitt bedre med vår teknologi, flinkere til å utnytte Xbox'en, Microsoft hjelper oss å lage et enda bedre spill, og de kommer til å markedsføre dritten ut av det.

## Så da kan vi regne med en treer også?

- Spør meg igjen noen uker etter Gears of War 2 er ute. Jeg syns det er teit hver gang en utvikler sier at "dette blir en trilogi". Da tenker jeg bare; Kan dere ikke bare shippe ett spill først og se hvordan det går, før du bestemmer deg for å lage en oppfølger? Det er et toft marked. Man vet aldri hvordan et spill kommer til å klare seg. Så vi tar det spill for spill. Hvis Gears of War 2 blir en stor suksess, vil vi vurdere å lage en treer. Og det samme gjelder hvis en treer også skulle selge bra, i så fall ville vi vurdert å lage en firer. Det kommer helt an på hva gamerne vil ha. For vi vil hele tiden gi

dem det de vil ha. Det er en del av det å være en smart designer og en smart businessmann.

## Hva er din inspirasjon til Gears of War?

- Jeg har egentlig alltid hatt lyst til å lage et annen verdenskrig-spill, bare med monster. Det endte med å bli en mer Predator-aktig greie, og det syns jeg er kult. Og legg til litt Resident Evil og litt kill.switch, så er du der.

## Er Gears of War-serien historien om Marcus Fenix?

- Det er historien om Marcus, men det er også historien om menneskeheten som står med ryggen opp mot veggen. Og i oppfølgeren handler det jo mye om Dom og disse nye gutta, som Tai og Dizzy. Også er det masse forhistorie om Pendulum-krigene, Jacinto, og så videre. Mange detaljer. Og hva er greia med den stemmen du hører i trailerne hele tiden? Sånne ting vil vi svare på etter hvert.

## Er det noen oppskrift til å lage en multimillion-selgende spillsuksess?

- Overhodet ikke. Det er masse hardt arbeid, talent, og en hel haug flaks. Og timing. Timing er en viktig faktor. Vi vet at vi jobber hardt, og vi har noen av de mest talentfulle utviklerne i bransjen. Også tror jeg bare vi flaksa inn noen gode beslutninger, også var timingen helt rett. Vi kom ut litt etter 360'en kom. Etter den første bolgen av spill, som Perfect Dark og Kameo. Det er jo i og for seg helt kule spill, men så kunne vi komme og bare - BOOM - slå ned. Jeg har faktisk et brev fra Bungie oppe på kontoret hvor de sier; takk for at dere hjalp til å etablere Xbox 360 og bygge en fanbase, så vi kunne komme å sparke rumpe med Halo 3. Da svarte jeg bare; takk selv, for at Halo 3 solgte mange kopier, og gjorde en glimrende jobb, så vi kan fortsette trenden med Gears of War 2.

## Under utviklingen av originalen, gikk det på noe tidspunkt opp for dere hvor stort dette ville bli? Var dere forberedt på den enorme suksessen?

- Det øyeblikket som det gikk opp for oss var på E3 i 2006. Vi hadde akkurat stablet en

flerspillerdel på beina, og det var en gjeng journalister som sto og spilte det i timevis og hadde det kjempegøy med det. Det var da vi virkelig innså at vi hadde noe helt spesielt. Og når TV-reklamen kom, og alle bare gikk helt bananas. Det forsterket det bare enda mer. Så var det jo månedene rett etter lansering da. Den massive responsen vi fikk fra fans som hadde tatovert Crimson-tegnet, for eksempel. Det understreker bare at det man har ikke bare er et videospill, men et kulturelt varemerke, og det er magisk.

## I oppfølgeren, hva er du personlig mest spent på?

- I det store og hele er jeg veldig spent på variasjonen i gameplayet, og alle de nye kule miljøene. Mer spesifikt er jeg spent på å se hva stopping power gjør med multiplayer. For hver eneste gang jeg gikk online i Gears of War, og spillere ikke brydde seg om cover-systemet, og bare rullet mot hverandre med hagle - da begynte jeg å grine. For det er ikke spillet vi lagde. Det er helt greit at spillere kommer tett på hverandre og sprenger hodene på hverandre med hagle, men det må være fortjent. Og å rulle mot noen er ikke å fortjene det. Kreativt flanke noen og benytte cover, mens lagkamerater gir deg dekkild - da er det fortjent. Det er kult. Rulle mot noen - ikke kult.

## Helt til slutt: Hva er ditt favorittspill?

- Favorittspillet gjennom tidene er Tetris. Det holder fortsatt koken, og er fortsatt gøy. Men favorittspillet denne generasjonen er Bioshock. Det er en av de mest oppslukende verdenene jeg har vært i på lenge. Tempoet var helt nydelig, og det var akkurat dypt nok. Ikke så dypt at jeg ble skremt liksom, bare helt passe. Det var bare en verden jeg hadde lyst til å tilbringe tid i.

TEKST Carl Thomas Aarum

# SUPER SMASH BROS.™ BRAWL



Kommer  
27. juni!



## SMASH. BASH. BRAWL.

Er du klar for det største, tøffeste og villeste slagsmålet noensinne? Her er det fritt fram og alt er lov med kjente figurer som Mario, Link, Sonic og Solid Snake. Når du er klar kan du gå online å utfordre verden via Nintendo Wi-Fi Connection. Når kaoset har stilnet og støvet har lagt seg etter det siste slaget, vil det være du som står seirende igjen?

Verdens  
raskest  
selgende  
hardware!



© 2008 Nintendo / HAL Laboratory, Inc. Characters: ©Nintendo / HAL Laboratory, Inc. / Pokémon / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. / SHIGESATO ITOI / APE inc. / INTELLIGENT SYSTEMS / Konami Digital Entertainment Co., Ltd. / SEGA. TM, © and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2008 Nintendo.



Wii™

www.nintendo.no

expert



yo s s

SPACEWORLD



KOMPLETT.no